GUILDA DO MACACO
Segunda parte da matéria

CONTO
A Nuvem de Tamu-ra, de Leonel Caldela

GABINETE DE SALADINO
O Natal nem sempre é feliz

DICAS DE MESTRE
Fugir não é de todo mal

CHEFE DE FASE
Godzilla, o Rei dos Monstros

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 126

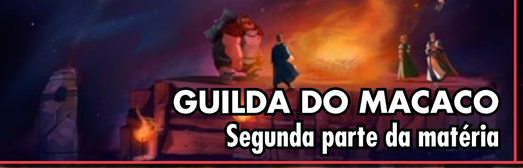
CAVERNA DO SABER
USANDO ALIADOS

ESPECIAL CCXP
TUDO SOBRE O MAIOR EVENTO NERD DO MUNDO!

RESENHAS
SÉTIMO MAR • *STAR WARS: OS ÚLTIMOS JEDI*

Ensinamentos valiosos a maior saga do cinema tem

APRENDA COM STAR WARS



GUILDA DO MACACO
Segunda parte da matéria

STAR WARS
Os ensinamentos da franquia na sua mesa

GABINETE DE SALADINO
O Natal nem sempre é feliz

DICAS DE MESTRE
Fugir não é de todo mal

CHEFE DE FASE
Godzilla, o Rei dos Monstros

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 126

CAVERNA DO SABER
USANDO ALIADOS

ESPECIAL CCXP
TUDO SOBRE O MAIOR EVENTO NERD DO MUNDO!

RESENHAS
SÉTIMO MAR • STAR WARS: OS ÚLTIMOS JEDI

A NUVEM DE TAMU-RA

Um conto inédito de Leonel Caldela!

FÔLEGO E MAGIA

Final de ano já virou uma coisa meio emblemática para quem faz parte dessa indústria nerd.

O segundo semestre é uma loucura sem fim de eventos e planejamentos, reuniões e projetos de última hora. É quando a gente comprova que aquele ditado famoso na internet (*"Escolha um trabalho que você ama e não terá de trabalhar um único dia de sua vida"*) é uma mentira do tamanho do mundo. Mas, ao mesmo tempo, é o período mais recompensador.

Ir a eventos significa encontrar os fãs, e encontrar os fãs significa renovar as energias, tomar fôlego. Escrever e editar são atividades solitárias, e fechados em nossos quartos e escritórios, nem sempre a gente tem noção do alcance que nossas obras têm. Esse contato traz de volta a energia e encantamento que nos fez começar tudo lá atrás, há mais de vinte anos. Uma troca que vale a exaustão, a correria, a grana gasta, as dores nas pernas e as noites mal dormidas.

Nessa época a gente também aproveita para desvendar novos talentos ou — que privilégio! — dar valor ao que nos é oferecido quando um artista chega no nosso stand com o portifólio na mão e o olhar esperançoso.

Por causa de uma ocasião dessas durante a CCXP 2017, esta edição traz minha primeira história em quadrinhos curta na *Dragão Brasil* nos últimos dezessete anos (sim, é uma data aproximada, mas ainda assim é tempo pacas!). Fiquei tão encantado e impressionado com a arte do mineiro **Samuel Marcelino** que tive de escrever um roteiro. Não tive escolha.

Se isso não é magia legítima e verdadeira, não sei o que é.

J.M. TREVISAN

GENTE BOA, GODZILLA TIROU FOTO COM O TREVISAN E É FÃ DO LEONEL CALDELA

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni

Quadrinho: J.M. Trevisan e Samuel Marcelino

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Camila Gamino da Costa

Apóie a Dragão Brasil
APOIA.se
Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Últimos lançamentos do ano!

6 Pergaminhos dos Leitores
A Paladina em busca de sua origem.

10 Resenhas
7º Mar e *Os Últimos Jedi*.

14 Dicas de Mestre
Avançando para trás!

20 Star Wars
Conselhos de uma galáxia muito distante.

28 Toolbox
O cotidiano nosso de cada dia.

34 Gazeta do Reinado
Um cemitério que arranja seus próprios mortos!

36 Caverna do Saber
Quem disse que PdM só atrapalha?

40 Conto
Leonel Caldela nos leva a Tamu-ra.

60 Gabinete de Saladino
Um Natal desses ninguém quer!

64 Especial CCXP
Fotos e relatos do maior evento nerd do mundo.

74 Especial CCXP — Entrevistas
Entrevistas com dois dos idealizadores do evento.

78 Pequenas Aventuras
Por essa ninguém esperava!

80 Chefe de Fase Ancestral
Ele é tão grande que cabe em vários sistemas.

86 Guilda do Macaco
Recapitulação completa da campanha!

102 Lado B do RPG
Frio e fome no indie da vez.

104 Quadrinhos
Cuidado com o que deseja...

110 Amigos de Klunc
Um agradecimento a quem se esforça pelo RPG!

A CAPA

Depois de dar vida ao lendário e popularíssimo Senhor Porrada, **Ricardo Mango** está de volta.

Desta vez ele ilustra o conto *A Nuvem de Tamu-ra*, escrito por ninguém menos que **Leonel Caldela**. Na história — e na ilustração — um mestiço de tamuraniano com bárbaro tenta desvendar mais sobre sua herança nos picos traiçoeiros do Império de Jade!

Notícias do Bardo

Nostalgia, miniaturas e lançamentos da CCXP!

"Essa criançada não tem jeito", diria sua avó ao ler *Tales from the Loop*

OS MÍTICOS ANOS 80

Um RPG sobre "os anos 80 que nunca ocorreram", *Tales from the Loop* canaliza toda aquela nostalgia oitentista que você sente vendo *Stranger Things* para a mesa de jogo. *Tales* foi o grande ganhador dos ENnies 2017 (o Oscar do RPG) e ganha agora seu primeiro suplemento.

Our Friends The Machines and Other Mysteries (*Nossas Amigas, As Máquinas, e Outros Mistérios*, numa tradução livre) traz novos cenários e ensina como trazer o clima da aventura (investigação em uma cidade pequena) para um terreno familiar. Além disso, claro, traz informações sobre máquinas fantásticas usadas por organizações governamentais e/ou secretas.

O livro está disponível em formato digital pelo **DriveThruRPG** e em formato físico e digital na loja da **Free Leagues.**

Tales from the Loop ainda não foi licenciado no Brasil, por isso não há qualquer previsão de lançamento em português.

Uma nova gênese

Já faz algum tempo que a Fantasy Flight Games anunciou planos para transformar o sistema de *Star Wars: Fronteiras do Império* (publicado aqui no Brasil pela Galápagos) em um RPG genérico.

Essa transformação finalmente ocorre com o lançamento de *Genesys*. Como outros sistemas genéricos, *Genesys* promete aventuras limitadas somente pela sua imaginação. Seu diferencial é o sistema de dados customizados apresentado em *Fronteiras do Império*, permitindo que cada ação tenha graus diferentes de sucesso e fracasso, incluindo ambos ao mesmo tempo.

O jogo está disponível no **Drive ThruRPG**. Não há previsão de lançamento em português.

Ai, meus caroços!

Depois de vários problemas com a alfândega, tendo que voltar à Espanha para um novo envio, os dados customizados do RPG oficial de *Hora de Aventura* finalmente chegaram ao Brasil.

Já estão disponíveis na loja da Retropunk tanto os do **Jake** quanto os da **Princesa Caroço**. Se você comprou na pré-venda, lembre-se que ela da direito somente aos dados do Jake!

Miniaturas para todos

Uma das mais tradicionais produtoras de miniaturas do Brasil, a Kimeron fornece peças que não devem nada aos seus equivalentes internacionais já há oito anos.

Agora, eles estão lançando seu primeiro financiamento coletivo, com uma variedade imensa de modelos e muitos pacotes diferentes, para bolsos de todos os tamanhos. É possível, por exemplo, escolher entre kits em que as miniaturas já vem pintadas — uma mão na roda para quem não tem tempo ou disposição para se dedicar ao passatempo (ou só quer jogar mesmo!).

A meta básica foi alcançada logo no primeiro dia e várias metas extras já foram batidas.

O financiamento ainda está rolando no **Catarse**.

Gorro vermelho e faixa preta

O fanzine *Punho do Guerreiro*, sobre *Street Fighter: O Jogo de RPG* (lembra dele?), trouxe uma edição especial de natal.

Além da ficha do Papai Noel, a edição inclui um conto de natal, manobras para mascotes, mais alguns NPCs e um artigo sobre colecionáveis.

Disponível, de graça, na **página da Shotokan**.

Lançamentos da Jambô

O maior evento nerd do mundo trouxe também novidades!

Pela Jambô, tivemos dois novos romances — ***Exílio***, segunda parte de *A Lenda de Drizzt*, a maior saga literária de *Dungeons & Dragons*, e ***O Trono Usurpado***, primeiro romance do universo de *Dragon Age* — os quadrinhos *Ninjak Vol. 1*, *Mercenário$ Vols. 1* e *2* e *POV*, e o livro-jogo *Ossos Sangrentos*.

Mutantes & Malfeitores e *O Império de Jade*, previstos para o fim deste ano, infelizmente ficaram para 2018.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Olás, queridos apoiadores da igualmente querida DRAGÃO BRASIL! Aqui fala a Paladina, que gostaria de estar com melhor humor, mas atualmente MUITO bolada. Não, não me venham com aquela história de Cruzada da Eterna TPM! Aliás, essas informações antigas são justamente o que me deixam doida!

COMO ASSIM, um clone feminino acidental malfeito do Paladino?! COMO ASSIM, uma trapalhada de um bárbaro trapalhão com uma poção de necromante?! QUEM andou contando esses absurdos? Ah, se eu pego...

Dragões Metálicos

Olá, paladino e paladina, aqui quem vos fala é a Rainha Eterna, a maior dragoa dourada de Arton, uma deusa, uma diva... pelo menos antes de ser destruída no Deserto da Perdição. Renasci recentemente e estou presa à alma de um de meus descendentes humanos e, devido ao meu pouco poder atual, tenho essa forma de criancinha como a Chibi-Paladina.

Sem mais delongas, queria que houvesse maior desenvolvimento sobre os dragões metálicos de Arton. Essa estapafúrdia teoria de que somos uma subespécie dos cromáticos me cheira ao mesmo erro que dizia que os dragões eram filhos de Megalokk. Há alguma forma disso mudar na DB, em livros ou artigos no site? Dragões metálicos precisam de sua independência, viu? Afinal, nos meus tempos áureos poderia me considerar uma rainha dos dragões dourados...

Beijos de luz.

Rainha Eterna

Acho que nunca recebemos um pergaminho de um dragão. O que é estranho, levando em conta o título da revista...

Digníssima Rainha, acredito que os autores tomaram essa decisão sobre os dragões metálicos para não superpovoar Arton com dragões, como acontece em outros cenários de campanha. Em um mundo com tantos tipos de dragões, feras que exigem territórios com até centenas de quilômetros, nem sobraria lugar para outras criaturas. Por isso os dragões metálicos, gema e outras variantes acabaram como subespécies. Ainda, não existe em *Tormenta* uma divindade maior dos dragões leais e/ou bondosos.

Por enquanto, dragões que não pertençam aos tipos cromáticos clássicos (azul, branco, marinho, negro, vermelho, verde) continuam sendo raros e únicos. Claro, isso pode mudar. Ora, EU mudei para uma Paladina muito mais independente, empoderada e NÃO clonada, não é verdade?

Tormenta

Saudações, paladinos e paladinas! Venho por esta mensagem procurar alguns esclarecimentos:

1) Recentemente adquiri o **Tormenta RPG — Edição Guilda do Macaco***, e me chamou a atenção que os lefeu (demônios da tormenta), diferente da versão anterior do módulo básico e outros suplementos, têm imunidade a energia sônica. Esta informação está correta?*

*2) Ainda sobre a Tormenta, muitas informações sobre a tempestade rubra estão "fragmentadas" entre diversos suplementos (***Guia da Trilogia, Bestiários, Mundo de Arton...***). Vocês pretendem lançar algum suplemento compilando todo o material referente à Tormenta?*

***3)** Ouvi falar de uma aventura chamada Dia de Tormenta. Pretendem lançar mais aventuras para mestres e jogadores irem se acostumando com a Tormenta?*

***4)** Na classe paladino, ao escolher a opção magias (de Bênção da Justiça), o paladino não adquire magias de nível 0?*

5)** Existe previsão de uma nova impressão do suplemento* **Guerras Táuricas?*

Ivan Old, Mago Mendigo

Saudações, Ivan! Faço votos que consiga superar suas dificuldades financeiras e, pelo menos, conseguir comprar um livro de magias!

1) Sim, a informação está correta e vem corrigir um erro antigo. Lefeu sempre deveriam ser resistentes a todas as energias, incluindo sônica. Tanto que o modelo criatura da Tormenta também apresenta essa imunidade.

2) No passado havia o acessório Área de Tormenta, como você sugere. Mas aconteceu justamente o contrário — seu material acabou espalhados em outros livros. Não temos certeza se o público gostaria de uma nova edição, compilação ou atualização. O que vocês acham?

3) Dia de Tormenta foi uma aventura preparada para um evento especial, quando vários grupos jogariam Tormenta simultaneamente em vários pontos do Brasil. Ela deve ser disponibilizada para todos. Sim, podemos ter outras!

4) Não, o paladino realmente não recebe magias divinas de nível 0.

5) Não, esse acessório não deve ser reimpresso, por razões que ficarão claras no futuro! No entanto, você ainda pode adquiri-lo em versão digital, **aqui**.

Minhas Magias

Salve Paladino, Paladina, Antipaladino ou quem quer que esteja respondendo nossas dúvidas hoje!

Envio esta para perguntar se teremos regras oficiais em TRPG — seja em algum manual ou nas páginas de nossa amada DB , para criação de magias — em especial magias de níveis baixos.

Pois, assim como a Paladina pode ter surgido de um clone que deu errado, e o próprio paladino ganho seus poderes com um ritual inventado pelo próprio Vlad, existem muitas magias no cenário que são características de seus criadores (Crânio Voador de Vladislav, Meteorito de Vectorius...). Mas nós, pobres jogadores (e mesmo mestres), não temos nada em que nos basear para inventar nossas próprias conjurações. Teremos algo assim no futuro?

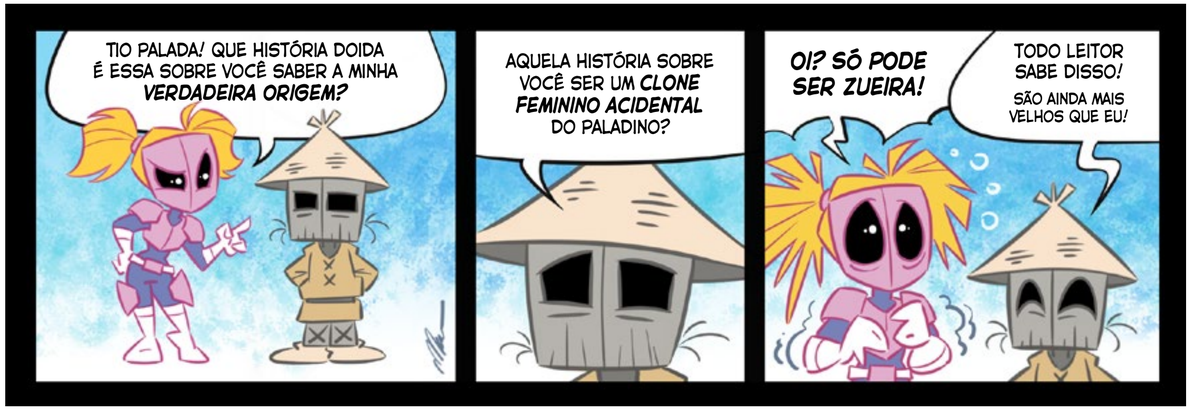
Obrigado pela atenção e que Nimb role bons dados a todos!

Thiago Dorneles

CLONE QUE DEU ERRADO O QUÊ?! OUTRA VEZ ESSA DOIDEIRA? O PRÓXIMO QUE DISSE ISSO EU...

Aham... cof, cof...

Muito interessante sua pergunta, Thiago. O antigo acessório *Academia Arcana*, de fato, trazia justamente talentos para criação de magias de níveis baixos — Magia Pessoal e Truque Pessoal —



que, por algum infeliz engano, acabaram não incluídos no quase completo **Manual do Arcano**.

Felizmente, você ainda pode encontrar o *Academia Arcana* original em versão digital, **aqui**.

Teorias

Olá Paladino, Paladina, Chibi-Paladina, e mais tantos outros paladinos. Gostaria muito de elogiar a continuação dessa revista que tanto dá materiais para nossos RPGs.

Tenho algumas perguntas:

***1)** Quando essa pergunta estiver sendo lida, será que o Gustavo Brauner vai ter lido elogios de MegaCity e terá mais material para o cenário?*

***2)** Quando teremos uma campanha online de **Tormenta Alpha** com alguns de seus autores?*

***3)** Nanatsu no Taizai seria uma possibilidade de adaptação do cenário para 3d&T? Tormenta?*

***4)** A Chibi-Paladina tomou alguma poção da juventude?! Ora, já era para ser uma adolescente!*

***5)** O Antipaladino, ser maléfico da última camada do Abismo, ainda tinha um tiquinho de juízo — e ao separar essa "parte" acabou dando origem à Paladina. Ela, por sua vez, Digivolveu (evoluir não, porque Digimon é melhor) e passou a sentir uma necessidade de botar juízo no protótipo de vilão. Por isso ela sempre está tentando corrigi-lo, mas ao mesmo tempo não consegue ganhar uma kill, né Paladina? Não consegue. Ela só não chama o Anti de pudinzinho porque, aí, realmente o Anti teria virado uma massa parecida com um pudinzinho.*

O paladino deve ter bebido muito hidromel por achar que o Anti foi criado por causa dele. É tudo um sonho, tipo isso.

Douglas,
Mestre TRPG 5/Mestre 3D&T 5

1) Como diria um (muito) velho (não tão) sábio, "hoje não". Mas veremos!

2) Você deve estar falando de uma campanha online nos moldes da **Guilda do Macaco**. Essa é uma ótima ideia que vem sendo cogitada. Vamos ver se conseguimos torná-la real.

3) Também conhecido como *The Seven Deadly Sins*. Você não é o primeiro a pedir por essa adaptação. Fique de olho!

4) Bem, ainda que paladinos lutem pela lei, a Chibi-Paladina desafia um bocado de leis. Muito provável que ela convenceu o mestre da campanha a nunca fazer rolagens de idade, para não apanhar muito. Ou nem humana ela é! Como saber?

5) Quê? QUÊÊÊ? Em vez de nascer do Paladino, eu nasci do Antipaladino?! Não curti! Não curti NADA! Quer saber? Vou ficar com a história do clone mesmo!

— Oi, Paladina. Como vão as coisas?

— VOCÊ! PALADINO! É TUDO CULPA SUA! VEM AQUI APANHAR, SEU...

— AI! AAAI! QUE FOI QUE EU FIZ?!

LENDAS LENDÁRIAS

Chute Poderoso

Era uma campanha de nível alto, e meu personagem era um dragão de prata. O mestre, não enganosamente chamado de Ladrão, havia inventado um QDM (queridinho do mestre) denominado apenas "O Poderoso".

Em minha forma humana, encontrei esse tal Poderoso e lutamos. Confiante de que um pequeno humano não conseguiria vencer um dragão, mudei para minha forma verdadeira. Isto é, tentei:

— Quando você começa a se transformar — descreve o mestre Ladrão —, o Poderoso salta e desfere um chute em seu nariz, causando uma dor tão terrível que faz você retornar à sua forma humana natural.

— Quê?! Mas minha forma natural é de dragão. SOU um dragão, uai!

— Sim, mas o chute o deixou atordoado e você se confundiu.

Francisco Santos

Podia ser Pior

Após um ataque contra a caravana que escoltávamos, os gnolls levaram algumas vítimas. Nosso monge e ranger decidem rastreá-los. Mas o ranger deixou o monge para trás, avançou sozinho e matou alguns gnolls — apenas para ser paralisado pelo vilão que os comandava, e ter seu arco +3 roubado.

— Cara, fica feliz — eu digo para o jogador. — Pelo menos não fizeram nada, aham, humilhante com você.

— Opa, mas espera que já estou chegando! — avisa o monge.

Felizmente para o ranger, o efeito paralisante cessou antes...

Albretch, o Nobre sem nobreza

Taverna dos Desesperados

Paramos para descansar em uma estalagem. Brincando, o mestre disse que havia três portas, e devíamos escolher a porta certa para entrar.

— Então — perguntei — o dono da estalagem é o Serginho Malandro?

Ao escolher a porta número dois, sai um macaco gigante e começa a bater no grupo.

Breno Costa Fernandes

Campanha Breve

Primeira aventura da campanha. Nossa missão era proteger uma igreja contra bandidos fracos, mas numerosos.

Tudo corria bem, até o clérigo decidir proteger as pessoas trazendo todas para dentro da igreja — trancando a porta e deixando o grupo fora, para lidar com os quinze bandidos!

O clérigo até tentou alcançar uma janela para voltar ao combate, mas, após DUAS falhas críticas em testes de Acrobacia, não teve êxito.

Após duas rodadas, todos morremos.

Combinamos que, na campanha seguinte, o jogador do clérigo seria ladino. Assim teria desculpa para fugir da luta!

Matheus Primo

• • • • • • • • • • •

Jogador: "Justiça através de vingança, Rose. Vingança é apenas o meio."

Narrador: "Essa interpretação não merece um, mas dois pontos! É totalmente oposta ao jogador!"

Jogador: "Meu Deus! Meu personagem é um reaça! Que monstro eu criei"

Thiago Rosa

• • • • • • • • • • •

— Eu quero falar com esse dragão! — reclama um jogador chato, logo após ser atacado. — Quero usar Diplomacia!

— Você pode tentar — avisa o mestre. — Mas, sem sua cabeça, a dificuldade do teste aumenta em +1000...

Luiz "Battosai" Gonçalves

RESENHAS

SÉTIMO MAR

Aventuras marítimas em uma era de heroísmo

Em 1999, o visionário game designer John Wick (que não é aquele do filme), autor de *A Lenda dos Cinco Anéis*, lançou *7° Mar* (*7th Sea* no original) ganhando de cara o prêmio Origins de melhor RPG.

Comece sua jornada pelo mundo supreendente de Théah com este RPG de capa, espada e intriga

Era hora de voltar o foco para a Europa renascentista e para o gênero capa e espada. A aceitação de público e crítica foi rápida, mas teve sua publicação atrapalhada por uma tentativa de conversão ao d20 e pelo afastamento do autor.

Em novembro de 2015, John Wick comprou os direitos de *7o Mar* de volta da editora original, iniciando no ano seguinte o financiamento coletivo de uma nova versão. O projeto promissor incluía grandes profissionais como **Marissa Kelly** (*Our Last Best Hope*) e **Mark Diaz Truman** (*Sombras Urbanas*). O total arrecadado foi de mais de um milhão de dólares, permanecendo até hoje como o financiamento coletivo de RPG mais bem-sucedido do mundo.

7° Mar foi divulgado pela *New Order* poucos meses depois do fim do financiamento coletivo gringo. No começo de 2017 foi encerrado o financiamento coletivo brasileiro, também muito bem-sucedido. Contando com uma arrecadação de mais de cem mil reais, *7° Mar* é o terceiro financiamento coletivo de RPG com a maior arrecadação no país, atrás apenas de *Shadowrun* e *Shadow of the Demon Lord*.

A recepção mundial à segunda edição de *7° Mar* foi incrivelmente positiva. Apesar da dura competição com *Tales from the Loop* nos ENnies 2017, o RPG de John Wick obteve quatro prêmios de prata, incluindo melhor jogo e produto do ano.

A história acima de tudo

John Wick almeja que seus jogos se concentrem na ficção contada pelos jogadores. Dessa forma, *7° Mar* pretende recompensar jogadores por contar histórias e não se preocupa muito com minúcias ou equilíbrio. É um jogo com uma abordagem decididamente *indie* e narrativista. Assim, se você esperava um *D&D* no mar, pode ter certeza que esse não é o jogo para você.

Théah

O cenário é o continente de Théah, no ano de 1668 — um reflexo da Europa no mesmo ano. Dessa forma, é fácil (e inevitável) traçar paralelos diretos entre seus reinos ficcionais e os reinos europeus históricos. Cada uma das nações traz suas próprias história, tradições e cultura, incluindo escolas especializadas de feitiçaria e escolas de esgrima.

Uma das mais interessantes é a Comunidade Sarmática, criada para a segunda edição. Duas nações unidas por uma única coroa, a Comunidade é uma monarquia democrática onde todas as pessoas são iguais, até mesmo os reis. A feitiçaria sarmática é chamada Sanderis e consiste em fazer um pacto com um demônio, mas com o objetivo expresso de caçar outros demônios. Um losejas, usuário de sanderis, aprende a tomar cuidado com tudo o que fala, já que as criaturas que teoricamente são suas aliadas têm imenso interesse em perverter os pactos.

Riscos

O sistema de jogo de *7° Mar* é tão elegante quanto os espadachins das histórias que visa emular.

Quando um jogador declara uma ação perigosa ou importante, o mestre decide se é um Risco. O jogador escolhe um Método, que é como pretende superar o Risco, a partir do qual o mestre determina a combinação de Atributo e Perícia a ser usada. O jogador lança, então, um quantidade de d10 igual à soma do seu Atributo com a Perícia. A cada vez que os dados somam dez, o jogador obtém uma Aposta. Cada risco tem Consequências, coisas ruins que acontecem com o herói. Alguns riscos também têm Oportunidades, golpes de sorte que um herói pode aproveitar se for capaz. A primeira aposta pode superar o Risco, enquanto as demais apostas podem eliminar consequências ou aproveitar Oportunidades.

Por exemplo, digamos que o herói queira correr pelo parapeito de um prédio para escapar de guardas. Esse é o método. O risco é cair e se esborrachar. A consequência é ser alcançado pelos guardas. A oportunidade é se misturar na multidão logo abaixo e despistar os guardas de vez.

Para incentivar os jogadores a variar as formas como resolvem problemas e tornar as cenas mais vibrantes, o jogo tem a regra de requinte. Sempre que usa uma perícia pela primeira vez numa cena, o jogador lança um dado adicional. Requinte só pode ser dado se o jogador descrever ativamente sua ação. "Eu o encaro e meneio a cabeça negativamente" já é o bastante para requinte, mas "eu uso Intimidar" não.

Heroísmo

Os heróis de *7° Mar* têm uma reserva de pontos de controle narrativo chamados Pontos Heroicos. Eles podem ser usados para aumentar a chance de sucesso em situações difíceis, ativar vantagens, ajudar outros heróis, entre outras funções.

Pontos Heroicos são raros. Cada herói começa o jogo com apenas um, ganhando mais se aciona sua húbris (um defeito específico escolhido durante a criação do personagem), se o jogador decide fracassar ou quando age de acordo com suas peculiaridades (determinada de acordo com as formações escolhidas durante a criação do personagem).

O mestre, por sua vez, tem sua própria pilha de pontos que pode usar para complicar a vida dos heróis, os Pontos de Perigo. O mestre começa com um Ponto de Perigo para cada herói e pode usá-los para aumentar a dificuldade de um Risco, acrescentar dois dados ao lance de um vilão, acionar habilidades especiais... Ou assassinar um herói desamparado. O mestre ganha pontos de perigo adicionais "comprando" os dados que os heróis não usam em Riscos. Cada dado sobressalente dá 1 ponto heroico para o herói e um ponto de perigo para o mestre.

Corrupção

7° Mar é um jogo expressamente sobre heróis. Não se fala em personagens dos jogadores, mas sim sobre heróis. É sobre ações grandiosas, romance e salvar pessoas. Não que não exista espaço para moralidade duvidosa — frequentemente os heróis são criminosos. A questão é que mesmo quando agem numa área cinza, os heróis o fazem de forma elegante e romântica. Pense em *Robin Hood* e *Piratas do Caribe*, não em *Morte Negra*.

O sistema reforça fortemente esse viés heroico. Se um herói realiza um ato não-heróico, recebe Corrupção. Atos cruéis, inação diante da injustiça e atos malignos em geral geram corrupção.

Uma vez que se tem Corrupção, é cada vez mais fácil recebê-la. A primeira maldade gera um ponto, a segunda gera dois, a terceira gera três... Quatro maldades já causam Corrupção dez. Sempre que o herói ganha Corrupção, o mestre lança um dado. Se o resultado for igual ou menor que o total de corrupção, o herói se torna um vilão.

Existe, é claro, espaço para a redenção: você pode iniciar uma História, com a perda dos pontos de Corrupção como recompensa.

No Brasil

A tradução de **Maria do Carmo Zanini** é extremamente precisa e adequada. Todo o processo de tradução foi compartilhado com a comunidade através das redes sociais, permitindo que até mesmo os mais leigos entendessem o motivo das escolhas realizadas.

Apesar de alguns atrasos na produção, o livro básico digital já foi entregue para os apoiadores. As versões físicas são esperadas para janeiro, quando o livro também estará aberto para venda normal na loja da *New Order*.

O que você está esperando? Desembainhe seu sabe, abra uma garrafa de rum, pense numa frase de efeito irada e comece a singrar em busca do sétimo mar!

THIAGO ROSA

OS ÚLTIMOS JEDI

Impecável e perfeito em suas imperfeições

Posso ser sincero com vocês? Passou pela minha cabeça colocar uma imagem gigante neste espaço e escrever apenas "Você não precisa de uma resenha de *Star Wars: Os Últimos Jedi*. Precisa apenas assistir", mas desisti.

No fim das contas seria uma oportunidade perdida de falar um pouco da coisa mais incrível que assisti nos últimos tempos.

Dirigido por **Rian Johnson** (conhecido por *Looper*, um filme que muita gente ama e eu acho bem mais ou menos) *Os Últimos Jedi* trouxe consigo uma série de responsabilidades: esclarecer as pontas soltas do episódio anterior, mostrar a que a nova trilogia veio, desenvolver cada personagem e preparar o terreno para a conclusão prometida para o próximo filme. Ah, sim, e corresponder às expectativas e teorias malucas dos fãs. Parecia impossível, mas funcionou.

Star Wars: O Despertar da Força usou como estratégia a nostalgia. Era preciso apoiar o novo elenco sobre um pilar de familiaridade, de segurança, resgatar o que *Star Wars* realmente significava para cada fã, fosse ele frustrado com a condução das *prequels* ou não. Por isso existem os ecos e similaridades com *Uma Nova Esperança*, algo criticado por alguns. Estas mesmas pessoas, por exemplo, apostavam que *Os Últimos Jedi* seria uma espécie de *remake* de *O Império Contra Ataca*, algo que fiz questão de refutar quando tive oportunidade. E adivinhem: eu estava certo.

O filme de Rian Johnson usa sim personagens clássicos e respeita sim as tradições de *Star Wars*, mas atira a nostalgia gratuita pela janela, tal qual Mace Windu defenestrado pelo futuro Imperador. Agora sim é hora de cortar laços com o passado e olhar para o futuro, temática que permeia situações e diálogos da nova aventura de Rey e companhia.

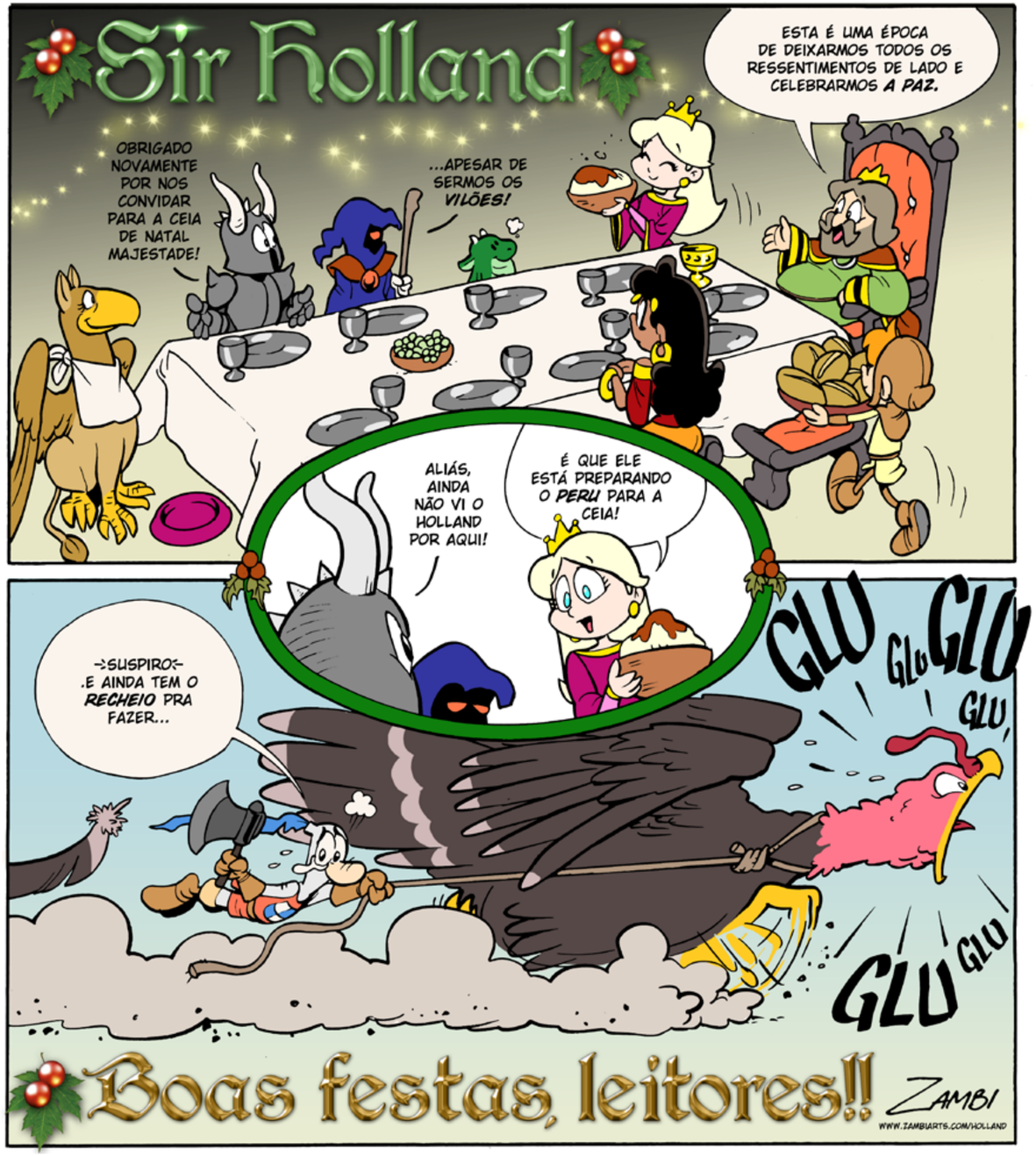
E se você acha que adivinhou o roteiro todo só porque assistiu o trailer, melhor pensar de novo: Rian da uma aula de como virar do avesso a maior parte das expectativas do fãs.

Se *O Despertar da Força* tinha ares de homenagem, *Os Últimos Jedi* é uma celebração. Um monumento dedicado ao que é ser fã de *Star Wars*, ao que significa a Aliança Rebelde, ao legado deixado por **George Lucas**. É também o mais sensível da série — e não só pela presença da falecida **Carrie Fisher** — e provavelmente o episódio com mais cenas icônicas desde *O Retorno de Jedi*. Fica difícil imaginar o que sobrou para o futuro *Episódio IX*.

Existem defeitos? Claro. Resoluções apressadas, soluções convenientes demais, decisões equivocadas de alguns personagens, pouco tempo de tela de quem se esperava muito... Mas quem vai se importar com essas minúcias quando o olho se enche de lágrimas? Eu não me importei. E você também não vai.

Com suas pequenas imperfeições e acertos colossais, *Star Wars: Os Últimos Jedi* é, sem exagero, um sério candidato a melhor filme da franquia.

J.M. TREVISAN



DICAS DE MESTRE

ESTILO SCOOBY-DOO

OU: O MOMENTO DE LUTAR E O MOMENTO DE FUGIR DO PERIGO

Era uma vez a Guilda do Macaco. A campanha online oficial com os seis autores de *Tormenta RPG*, que o público pode acompanhar ao vivo pelo Twitch, ou mais tarde em nosso canal no YouTube. Talvez vocês tenham ouvido falar.

Somos cinco jogadores e um mestre. É um jogo arriscado, sem um "escudo do mestre", apenas rolagens abertas; quando alguém morre, morre mesmo. É ainda mais arriscado porque nossa campanha é considerada oficial dentro do mundo de Arton — ou seja, o que acontece ali, também acontece na cronologia do cenário. É pra valer. Teoria mais que confirmada no **Episódio 31: Encontro Marcado com a Morte**, quando um antigo e importante personagem encontrou seu fim.

Esse mesmo episódio ficou marcado por um combate especialmente difícil e dramático. Nosso grupo estava em missão nos subterrâneos do Reinado, acompanhado por ninguém menos que a rainha-imperatriz Shivara Sharpblade. Acabamos emboscados por um feitor de trolls (classe de prestígio vista no ***Manual das Raças***), um vilão capaz de comandar trolls gigantes. Era um encontro de Nível de Desafio MUITO acima do nosso grupo. Esse fato, combinado a algumas (todas) rolagens muito ruins dos NPCs que nos acompanhavam, por pouco não causou o fim da campanha.

Só mais tarde soubemos que a intenção de mestre era forçar o grupo a fugir — curso de ação preferido pelo pirata Nargom, mas não pelo o resto do grupo. Já tivemos nossa cota de fugas em níveis baixos; não acreditamos que seríamos forçados a isso outra vez. Então ficamos e lutamos.

Em videogames, e também muitas campanhas de RPG, o jogador normalmente enfrenta inimigos compatíveis com seu próprio nível. Quase todos os jogos começam com adversários fracos, que ficam mais e mais fortes conforme a história avança — e o personagem fica mais forte. Há exceções, mas você dificilmente vai encontrar um adversário forte demais para seu nível de poder atual.

Isso faz sentido em termos de game design; mas faz *muito pouco* sentido em termos de bom senso. Em um mundo realista, plausível, o poder dos inimigos deveria ser aleatório. Não há garantias de que aquele bandido ali adiante seja apenas um ladino de 1° nível, ou um ranger épico de 30° nível. Não há como saber se a próxima câmara da masmorra é habitada por 1d6 kobolds, ou por um dragão ancião. Ou trolls gigantes.

Mesmo assim, em *Tormenta* e outros jogos, acabamos acostumados a lutar em vez de fugir. Acabamos aceitando que sempre há uma chance de vencer, uma chance *acima da média*. Afinal, é um jogo de heróis, e heróis raramente perdem. É um jogo divertido, e perder *não é* divertido. Nem fugir.

Sim, você *pode* incluir em sua aventura um encontro sem solução, um monstro invencível, um evento que obriga os aventureiros a recuar. Mas é melhor tomar certas precauções.

Aquele que luta e foge...

...vive para lutar outro dia, ok. Mas tenha em mente, fugir é o mesmo que ser derrotado. Fugir é frustrante. Então, *não faça* com que seus jogadores sejam forçados a fugir o tempo todo. Não faça. *Tormenta, Dungeons & Dragons, Pathfinder, Old Dragon* e outros jogos de fantasia heroica *não são* sobre sobreviver, *não são* sobre sair vitorioso apenas por escapar são e salvo (falaremos sobre jogos assim mais adiante). São sobre lutar e *vencer*.

Então, esta é a primeira pergunta que você deve se fazer: *por que* forçar os jogadores a fugir? *Por que* derrotá-los?

Talvez você tenha a intenção de apresentar um adversário poderoso, que só poderá ser derrotado mais tarde — quando os personagens jogadores subirem de nível, ou quando descobrirem a fraqueza do inimigo, ou quando encontrarem o artefato capaz de matá-lo, ou mil outros motivos. Em essência, é uma boa ideia. Se fizer isso direito, você terá em mãos um vilão realmente detestado (uma das maiores realizações de qualquer mestre ou autor) e um bando de aventureiros dispostos a tudo para chutar-lhe a retaguarda!

Talvez você procure para sua aventura um "momento Ultraman". Você quer ver como os heróis se erguem após cair. Impossível contar quantas aventuras trazem um conflito inicial, quando o protagonista apanha até dizer chega, mas depois persevera e reergue-se para a batalha decisiva. Os mais marcantes episódios de qualquer *tokusatsu* são aqueles em que o herói morre, para mais tarde ressuscitar com novos e melhores poderes, pronto para a vingança final. Outra vez, se bem feito, será memorável.

Talvez você queira apresentar um jogo mais sombrio, difícil, ameaçador. Talvez procure algo mais *Game of Thrones* e menos *Crônicas de Nárnia,* mais *Dark Souls* e menos *Final Fantasy*. Algo mais rigoroso, inclemente com erros, como o próprio *D&D* foi antigamente. Um mundo perigoso, *mesmo* para aventureiros habilidosos. Uma campanha em que, se os aventureiros apenas tentarem bater em tudo que aparece, vão acabar mortos. Após uma ou duas derrotas, serão forçados a repensar seus atos, escolher com mais cuidado seus inimigos. Aqui, um combate não é uma dança ou festa com música e fogos; cada combate pode acabar em morte.

Ou talvez seu motivo esteja ligado ao enredo da campanha. Talvez você *precise* que os heróis sejam derrotados para tomarem outro rumo. Talvez um NPC que os acompanha *precise* ser capturado, possivelmente para ser resgatado mais tarde. De forma parecida, talvez estejam transportando um artefato poderoso, que *precisa* ser tirado de suas mãos e depois (talvez) recuperado.

Você acha seus jogadores muito confiantes, metidos, contadores de vantagem? Acha que devia surrá-los para ensinar-lhes alguma humildade? Eu, pessoalmente, considero esse o *pior* motivo para querer derrotá-los. Jogos de RPG podem ser educativos, sim. Podem ensinar centenas de coisas importantes, de forma prazerosa, envolvente. Não acredito que eles existem para disciplinar, castigar — e sim para libertar, para romper limites. Já temos a vida real para nos ensinar humildade. Não use RPG para intimidar, reduzir as pessoas. Isso é apenas *bullying*.

Vocês TÊM CERTEZA?

"Ah, mas os jogadores não são estúpidos, eles *obviamente* deviam perceber que não podiam vencer aquela luta!" Bem, você sabe o que dizem sobre como é pequena a diferença entre coragem e estupidez. Pequena mesmo. *Microscópica*.

A coisa mais importante antes de colocar seus jogadores frente a um inimigo ou desafio acima de suas capacidades, é ter certeza de que eles *sabem* disso.

Uma maneira segura de fazê-lo é tornar o perigo claro, gritante, até para os mais distraídos. Se o oponente é um druida desconhecido, com certeza os jogadores tentarão lutar — afinal, a ficha onde diz "18° nível" não está disponível para eles. Agora, se o oponente é Lisandra de Galrasia,

sumo-sacerdotisa de Allihanna, até o grupo mais impetuoso pensará trinta e três vezes antes de atacar. Um pistoleiro anão genérico não intimida ninguém; Ingram Brassbones, mestre atirador da ***Trilogia Tormenta***, sim!

Não é preciso apelar para NPCs extremamente (apelões) famosos do cenário. Uma descrição impressionante, floreada, também pode resolver. Não fale em "dragão vermelho imenso", fale em uma floresta inteira arrasada pelas chamas, asas que escondem o próprio céu, garras maiores que espadas, escamas grossas como escudos de cerco — mesmo que nada disso seja exatamente de acordo com as regras. Licença poética. Use. Abuse.

Por outro lado, talvez você queira um encontro inicialmente hostil, algumas rodadas de combate, para demonstrar como o inimigo é poderoso. Será tenso, será dramático. Mas há riscos. Talvez seu vilão impressionante mate um personagem jogador logo na primeira ou segunda rodada (pode ocorrer, especialmente se você faz rolagens abertas). Os jogadores podem se entusiasmar demais e nem sequer cogitar uma retirada. Podem perceber o perigo tarde demais, quando alguns já tombaram e/ou estão encurralados.

Tenho que insistir, os jogadores *devem* saber (mesmo que seja após uma ou duas rodadas) que estão em uma luta suicida. *Devem* estar cientes que o inimigo não pode ser vencido agora. Se a própria luta ainda não tornou isso óbvio, dê outros sinais. Reforce as descrições exageradas, a licença poética — fale em golpes que racham altas muralhas ou magias que explodem antigos carvalhos. Avise que "seu golpe nem arranha a armadura do vilão" ou "seus 28 pontos de dano apenas o fazem gargalhar." Faça NPCs comentarem o óbvio: "Ele é forte demais!" "Eles não podem vencê-lo!" "O que esses idiotas acham que estão fazendo?"

Se tudo falhar, peça testes de Inteligência, Conhecimento ou outra perícia adequada. E cuide para que a dificuldade seja baixa; afinal, é um teste para descobrir algo *muito* evidente.

Se até isso falhar, diga com todas as letras: VOCÊS! VÃO! MORRER!

E *mesmo* assim, ainda pode haver um ou outro aventureiro insistente. Talvez ele siga um código de honra que o impede de recuar em combate. Talvez ele tenha razões para odiar aquele adversário, a ponto de sacrificar a vida para tentar derrubá-lo. Talvez ele *seja* suicida. Nesse caso há pouco que você possa fazer, exceto argumentar ("Você está em missão, há alguém contando com você!") ou reforçar os testes de Inteligência ("você SABE que vai morrer, certo?") ou esperar que os companheiros do brigão o convençam a retroceder.

É o lobo! É o lobo!

Importante. Se você ameaça seus jogadores com a morte certa em *todas* as sessões, *não espere* que eles saibam o momento de recuar quando isso for realmente necessário!

Para alguns mestres, RPG não é (apenas) sobre lutar e matar. É como um sonho, uma viagem. É sobre viver aventuras de imaginação, conhecer lugares distantes, interagir com pessoas e criaturas fantásticas. Sobre fazer amigos e inimigos, sobre manipular, encantar, seduzir, aterrorizar. Procurar pistas, interrogar suspeitos, encontrar artefatos e desvendar mistérios. Pode haver combates, mas não como objetivo principal, e raramente mortais — perder em duelo tem apenas seu custo em vergonha, desonra, derrota. Pode-se cometer erros que custam algum embaraço, mas não a vida. Conquistar o favoritismo de um deus(a) é mais valioso que matar um dragão. Nada errado com isso! O próprio mundo de Arton tem muito lugar para diversão descontraída e irresponsável (você tem pouca chance de morrer na Academia Arcana). Para uma perfeita amostra de *Tormenta* nesse estilo, aqui está o ***RPG das Minas***.

Para outros mestres, pouco importa a clássica frase "neste jogo não há vitória ou derrota". Aqui, é mestre *contra* jogadores — não no sentido hostil, claro. RPG é um jogo, e jogar é competir, é buscar vitória. Aqui os jogadores serão testados, desafiados. Aqui há risco real, um passo em falso pode ser morte certa. Se você cometer erros, seu personagem pode morrer. Você pode fazer outro, claro, mas *quem* gosta de morrer ou perder? O mestre sempre tentará manter um clima de tensão, perigo, ameaça, mesmo que não seja o caso. A caverna escura será descrita como assustadora, perigosa, habitada por horrores sangrentos — mesmo que seja *apenas* uma caverna escura. O mestre será cheio de bravatas: "Hoje vocês vão morrer!" "A próxima sessão vai ser TPK!" "Espero que tenham trazido personagens de reserva!"

Nada errado com isso *também!* Sem perigo, sem a *sensação* de perigo, não há aventura. Sem desafio, sem um oponente difícil, não há satisfação em vencer. Provocar, contar vantagem, ser fanfarrão... isso faz parte do jogo, faz parte de *todos* os jogos. Em ambos os lados.

O problema, claro, está em *habituar* seus jogadores a ameaças e bravatas. Você conhece a história do garoto que mentia seguidas vezes sobre ter visto um lobo, e então não foi ouvido quando um lobo verdadeiro resolveu aparecer. Ora, se *todas* as aventuras são perigosas, se *todos* os oponentes são mortais, então por que os heróis deveriam recuar diante daquele monstro ou vilão claramente poderoso? É apenas mais um inimigo, mais um combate. Não é morte certa.

Acredite, você terá grandes problemas para forçar esses jogadores a fugir de uma luta suicida. E não poderá culpá-los em absolutamente nada. Nada mesmo.

DICAS DE MESTRE

O Chamado de Cthulhu

Ah, mas EXISTEM aventuras sobre fugir! Existem RPGs inteiros sobre isso!

Não há RPGista veterano que não ame, respeite ou pelo menos conheça *Call of Cthulhu RPG*. Baseado na literatura de **H.P. Lovecraft** e outros autores, este eterno clássico trata sobre os Mitos de Cthulhu — apenas um entre muitos deuses-monstros ancestrais que rastejam pelo universo. Aqui você não é nenhum guerreiro brandindo espada mágica ou mago conjurando bolas de fogo. Aqui os personagens são exatamente como nos contos de horror; pessoas normais, sem poderes. Policiais, detetives, repórteres, cientistas. Envolvidos em crimes hediondos, cultos macabros ou fenômenos sobrenaturais. Em algum momento entram em contato com horrores antigos, inomináveis, desconhecidos pela humanidade. Tolice enfrentá-los. Impossível derrotá-los. Quando os confrontam, morrem. Os poucos que sobrevivem, acabam loucos. De fato, *CoC* é um dos poucos RPGs em que, quanto mais seu personagem avança de nível, *pior* ele fica!

(Não, você não está enganado. *Stranger Things*, e incontáveis outras obras, beberam diretamente dos Mitos. E como já adivinhou, o próprio *Tormenta* também tem sua inspiração no horror lovecraftiano; monstros aberrantes de outra realidade, capazes de enlouquecer a mente racional, incapaz de aceitar sua existência. Pronto, agora você sabe por que *Stranger Things* e *Tormenta* são tão parecidos!)

Call of Cthulhu e outros são a versão RPG para o gênero *survival horror* dos videogames. Você não derrota os inimigos, você foge deles. Você não tem munição para todos os zumbis em *Resident Evil*. Você mal consegue enxergar através da neblina em *Silent Hill*. Aquela câmera logo ficará sem filme em *Fatal Frame*, os loucos assassinos vão pegá-lo em *Outlast*, e acabará o combustível de seu lança-chamas em *Alien: Isolation*. Aqui, sim, fugir e sobreviver é a verdadeira vitória.

Não é impossível trazer o *survival horror* para outros RPGs. Já foi feito, várias vezes, anos atrás. O próprio D&D teve seu cenário de horror, *Ravenloft,* contrariando a fantasia heroica do jogo. Heróis de outros mundos eram trazidos por brumas sobrenaturais. Aqui, tinham que ser cautelosos — suas espadas e magias só podiam derrotar os monstros mais fracos. Os domínios eram governados por lordes invencíveis (invencíveis *mesmo*; conforme o jogo, *não podiam* ser derrotados por jogadores, *de forma alguma*), presos ali por maldições. E o próprio semi-plano recompensava atos malignos com poderes, mas também corrompendo seus portadores. Não sem motivo, *Ravenloft* também está entre os grandes clássicos do RPG.

Nem é preciso mudar todo o mundo de campanha. Uma vez, eu e dois amigos (também conhecidos como **Rogério Saladino** e **Joe Prado**) jogamos *House of Strahd*, uma clássica aventura de *Advanced Dungeons & Dragons*, de 1993. Isto é, jogamos uma pequena parte: já originalmente matadora, a aventura era para 4-6 personagens de 6° a 13° nível... e nosso grupo tinha três personagens de 5° nível! Em poucas palavras, ficamos presos no castelo do vampiro Strahd von Zarovich, fugindo apavorados de todos os monstros, mal escapando com vida. Até hoje não sabemos se o próprio Strahd sequer importou-se com nossa presença. Nesse dia foi cunhado o termo "aventura estilo *Scooby-Doo*", já que apenas fugimos o tempo todo!

Você *pode* colocar os jogadores diante de uma luta sem esperança. Você *pode* derrotá-los, ou forçá-los a fugir. São instrumentos como quaisquer outros nas mãos do mestre. Apenas entenda que é arriscado, entenda que deve fazê-lo com cuidado.

Basta lembrar que a *Guilda do Macaco* quase acabou.

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

TUDO QUE STAR WARS ME ENSINOU

Quem nunca quis jogar como um jedi, decepando membros com seu sabre de luz e chutando bundas à distância com a ajuda da Força? Seja com os sistemas oficiais ou usando adaptações, há muito que se aproveitar desta que é a franquia cinematográfica mór do mundo nerd. Além disso, porque não usar as lições dos filmes e suas histórias para criar aventuras de RPG ainda melhores? Pegue seu blaster ou sabre de luz e embarque na Millenium Falcon. Que a Força esteja com você!

PUBLICAÇÕES

O primeiro RPG oficial de *Star Wars* foi publicado pela editora West End Games e é conhecido pelos fãs antigos como "Star Wars D6", embora toneladas de outros sistemas também usem esse dado exclusivamente.

Lançado em uma época em que só tínhamos a trilogia original (episódios IV, V e VI) e a maior parte do material adicional vinha de fontes do Universo Expandido, como romances, quadrinhos e videogames, *Star Wars D6* trazia toneladas de material de expansão. Sua publicação foi de 1987 até 1999, embora fãs continuem jogando e dando suporte ao sistema.

Em 2000, a Wizards of the Coast lançou *Star Wars Roleplaying Game* (em geral chamado apenas de *Star Wars d20*). Além de ser uma adaptação mais focada no universo dos filmes, incluindo as *prequels* então recentes, trouxe inovações mecânicas que acabaram seguidas por muitos outros, como o bônus de CA por nível usado em *Tormenta RPG* ou a separação entre *Vitality* e *Wound Points*, que aparece com algumas mudanças no recentíssimo *Starfinder*.

Alguns anos depois, em 2007, foi lançada pela mesma editora *Star Wars Saga Edition*, uma extensa revisão da edição anterior. Ainda usando regras do sistema d20, mas um tanto modificadas, ela finalmente deu atenção para partes externas ao mundo dos filmes, como games de sucesso (*Knights of the Old Republic* e *The Force Unleashed*), além do desenho animado *Clone Wars*.

Por fim, de 2010 até os dias atuais, o RPG oficial de *Star Wars* está nas mãos da Fantasy Flight Games (e no Brasil, da Galápagos Jogos). *Star Wars: Fronteira do Império* e seus irmãos da gringa, *Age of Rebellion* e *Force and Destiny* usam um sistema próprio, similar ao *Warhammer Fantasy 3rd Edition* da mesma editora. O que mais chama atenção nesta edição são os dados exclusivos, customizados, e o sistema vagamente narrativista, em que os resultados são construídos em conjunto entre mestre e jogadores.

Contudo, essas são apenas as alternativas oficiais. Muitos mestres já passaram pela vontade de converter *Star Wars* para o seu sistema favorito, às vezes até contando com uma ajudinha da *Dragão Brasil*, que em

seus muitos anos de vida já trouxe adaptações variadas para *D&D 1ª edição*, *AD&D*, *GURPS*, *Storyteller*, *Toon*, *D&D 3ª edição* (d20), *3D&T*, *Sistema Daemon*, *Tormenta RPG*, *Mutantes & Malfeitores 2ª edição* e *3D&T Alpha Revisado* (ufa!)

Ainda assim, *Star Wars* pode oferecer muito mais. Escondidas entre frases clássicas e personagens memoráveis, estão dicas que todo mestre pode e deve aproveitar para turbinar sua aventura ou campanha!

Atenção: há spoilers dos filmes à frente! Não diga que não avisamos!

NUNCA SUPEREI DARTH MAUL.

Você criou um vilão muito legal. Ele tem uma aparência feroz, poucas ou nenhuma fala, uma ou mais armas exclusivas nunca vistas antes. Mas depois de um confronto curto e rápido para estabelecer sua existência, os jogadores matam o desgraçado antes que você possa dar um jeito de fazê-lo fugir (ou sobreviver).

Se você reconheceu o antagonista em questão (Oi Darth Maul! Oi Jango Fett! Oi General Grievous! Oi Boba Fett! Oi Phasm!), não é à toa: os filmes de *Star Wars* têm muitos personagens desse tipo, que poderiam ser antagonistas de longo prazo, mas são derrotados quase tão facilmente quanto droides de batalha, os mosquitões de Geonosis ou stormtroopers.

A dica aqui é dupla: se você tem criatividade para aparências bacanudas e não tem medo de fazer as armas exclusivas pararem de funcionar nas mãos dos jogadores, siga a lição de **George Lucas** e tenha um antagonista estiloso em cada arco de história, matando-o ao final sem medo de ser feliz. Por outro lado, se você acha um desperdício gastar tanto tempo sem aproveitá-lo direito em jogo… é só fazer o oposto. Como diz o código dos Sith, "A Força me libertará".

MIDI-CHLORIANS?

Star Wars é muito mais próximo dos mundos fantásticos de espada e magia dos RPGs mais populares do que da ficção científica, mesmo situado num universo com naves espaciais e pistolas de raios. Além dos motivos óbvios (naves com motores que "gritam" no vácuo…) outra boa razão está na Força, essa fonte maravilhosa de poderes, ganchos de aventuras e soluções impossíveis.

O problema acontece quando você tenta dar uma explicação detalhada para algo que beira a magia. A real é que essas explicações são desnecessárias. Embora um ou outro toque de como o mundo realmente funciona possa ser interessante, histórias de aventuras, guerras e negociações diplomáticas agressivas com sabres de luz não precisam disso. Mantenha a magia (ou a Força) como algo místico e misterioso.

Isso chama outra dica, que foi explorada na trilogia original (IV - V - VI) e em *O Despertar da Força*: estes poderes mágicos são extraordinários, raros, e essa raridade é que os torna ainda mais interessantes. Em meio às pessoas normais, esses detentores de poder cósmico podem acabar se tornando alvo de temor, paranoia ou da mais pura indiferença, o que explicaria até mesmo como o extermínio de milhares de jedi passou batido pela maioria como um mero "fim de uma religião esquisita obcecada com armas arcaicas".

EU TE AMO. EU SEI.

O romance não-platônico é algo importante em muitos filmes da saga, aparecendo principalmente em duas frentes: o romance trágico de Anakin Skywalker e Padmé Amidala e o flerte descompromissado que cresce e se torna extremamente relevante, entre Han Solo e Leia Organa.

Transportando os conceitos de ambos para aventuras de RPG, é fácil ver que o primeiro, embora muito mais literário, é extremamente difícil de executar com sucesso sem se tornar chato para qualquer um que não esteja envolvido na cena (ou qualquer um que não suporte a péssima atuação de **Hayden Christensen**). Já o segundo romance é de um tipo perfeito para aventuras de RPG: o flerte é rápido, intenso, e se for construído com cuidado pelos jogadores (ou entre jogador e mestre) pode gerar situações divertidas para todo o grupo, cumprindo muito mais do que uma função humorística e ajudando a mover a história para frente em diversos pontos.

Só há que se lembrar, porém, que o romance entre personagens deve ser consensual e de preferência envolver uma boa dose de metajogo e conversa para funcionar. Não force a barra dos jogadores para criar esse tipo de *storyline* se não houver consenso ou vontade. Respeite os amiguinhos. Não seja babaca.

PODS E SPEEDERS

Os roteiros de *Star Wars* são o arroz com feijão dos roteiristas de filmes de aventura *blockbusters*. O ritmo é intenso, mas em geral alterna cenas mais leves com sequências empolgantes — que muitas vezes envolvem perseguições a pé ou em veículos, ou batalhas entre naves espaciais. Transplantar isso para aventuras é garantia de sucesso. Se você conseguir manter um bom equilíbrio entre cenas tranquilas e combates, já está num bom caminho.

Mas como sabemos, às vezes combates em RPG se arrastam por várias horas de tempo real, mesmo durando poucos segundos (ou minutos) no tempo da campanha. A solução? Não tenha medo de usar buchas de canhão para tornar os combates não-essenciais mais rápidos. Deixe os jogadores passarem os stormtroopers no moedor de carne, apenas para fazer o próprio Darth Vader aparecer no final do corredor quando a bagunça acaba, forçando-os a fugir ou enfrentar um NPC que eles não tem chance de derrotar (funcionou com Luke, Leia, Han e Chewie… mas não com Jyn Erso e seus comandados).

Outra possibilidade é aproveitar a dica e se focar não somente em encontros ativos de combate, mas também em perseguições e outros desafios que vão usar as estatísticas dos personagens, trazendo um elemento diferente a um lugar comum.

BEN! NÃÃÃÃÃÃO!

Um elemento que nem sempre é explorado por mestres em suas aventuras é a morte do NPC de apoio.

Aquele cara de nível muito mais alto que o resto dos jogadores, que dá a missão para o grupo, acompanha o pessoal sabe-se lá por qual razão e acaba morto num momento crucial para estabelecer algo importante — como o poder do vilão, a queda de um herói para as trevas ou o fato de que se ele foi morto pelo vilão, é melhor fugir. Perceba que isso se aplica a uma porção de coadjuvantes em diversos filmes da saga, como Qui-Gon Jinn (I), Mace Windu (III), Ben Kenobi (IV) e Han Solo (VIII).

Já usei esse tipo de ferramenta em muitas aventuras, e para isso você tem que criar NPCs que não sejam melhores que os PJs; eles apenas são legais, e acabam sendo amados pelo grupo por uma ou outra razão. Tal-

vez eles sejam bem-humorados, ou sábios e misteriosos, ou apenas gentis

Observe as reações de seus jogadores aos NPCs para descobrir o que eles mais gostam, e explore essa faceta, fazendo-o aparecer o suficiente para ser querido mas não demais a ponto de torná-lo excessivo. E quando o grupo estiver tão acostumado com a presença tranquilizadora do velho Ben, seguros de que ele não pode falhar em derrotar aquele palhaço de capa e elmo preto…

Aí você pode matá-lo.

SEPARANDO O GRUPO

George Lucas fez isso a torto e a direito nas duas trilogias clássicas. Ainda não vimos muito disso na nova saga, mas é algo inevitável: boas histórias de *Star Wars* trazem diversas linhas paralelas de personagens se aventurando em grupos menores, que se intercruzam e criam dinâmicas interessantíssimas na telona.

Como aplicar isso em mesa? É mais difícil do que parece. RPG é um entretenimento coletivo. Em geral, o mestre não precisa tanto se preocupar em como separar o grupo — já que eles amam fazer isso pelas razões mais aleatórias —, e sim em como fazer isso sem estragar a história. Uma alternativa é criar múltiplos fios de narrativa em suas aventuras.

Ao invés de imaginar que os personagens estarão juntos o tempo todo, pense no máximo de cenas distintas e paralelas que conseguir, detalhando somente o necessário para narrar com tranquilidade, e abusando de soluções pré-prontas. Novamente, insisto: é uma abordagem difícil de realizar em jogo, mas com esforço, o resultado final pode ser altamente divertido para todos.

NO MEU FOI DIFERENTE

Com a compra da saga pela Disney, muito do antigo Universo Expandido de *Star Wars* deixou de ser uma possibilidade, para entrar na categoria *"Legends"* — uma espécie de "cânone paralelo". Vejo mestres e jogadores de RPG frequentemente preocupados com um fato similar em seus jogos favoritos.

"Como esse cara ainda é Príncipe de Seattle? Ele morreu no romance tal!", "Tenho certeza que esse vilão foi derrotado naquele mangá…", etc. Conciliar o cânone com as mudanças que cada mesa pede é algo que o mestre deve poder fazer para que suas histórias não sejam invalidadas a cada novo lançamento. De certo modo, é a diferença entre quem roubou os planos da primeira Estrela da Morte: talvez seja melhor na sua campanha que Kyle Katarn tenha feito isso, ao invés da maravilhosa Jyn Erso. Ou quem sabe, na sua campanha, os próprios personagens dos jogadores possam cumprir essa tarefa!

Lembre-se que um cânone complexo e completo é legal, mas a grande mágica do RPG está justamente em poder alterar aquilo que já foi escrito (ou jogado, ou filmado) com suas próprias ações!

Confesse: você bateu o olho e a música tocou na sua cabeça

VILÃO (QUASE) SEM BACKGROUND

Uma dica que me veio pelo mestre **Marcelo Cassaro**, e se referia à uma época mais simples, em que Darth Vader e Boba Fett não apareciam como crianças chatas nos episódios I e II, se resumia a "Vilão bom é vilão com máscara e sem background". Claro, o comentário era mais uma piada com os personagens, e indiretamente com seu próprio vilão de sucesso, o fantabuloso Mestre Arsenal, de ***Holy Avenger***, mas a dica… continua boa.

Para histórias divertidas, o vilão não precisa necessariamente ter um passado complexo conhecido pelos personagens dos jogadores. Até porque introduzir esse tipo de background intrincado exige muito talento para não se transformar em horas de solilóquios insuportáveis do seu NPC favorito enquanto os jogadores comem salgadinhos, checam o 9GAG (ou o Tinder) e ficam de modo geral insatisfeitos. Por outro lado, as chances de um vilão misterioso, mascarado, com poderes e habilidades temíveis, e uma quantidade de detalhes sobre seu passado beirando o zero se tornar memorável são bem altas.

E aí? O que tá rolando, BB8?

A CENA DA CANTINA

Estabelecer a diversidade de povos e raças de mundos fantásticos e ficcionais pode ser um desafio para muitos mestres, novatos e veteranos. Afinal, é sempre mais fácil interpretar um personagem o mais próximo possível do padrão humano.

Porém, a cena da cantina de Mos Eisley (IV), bem como a casa noturna de Coruscant (II) e o refúgio de Maz Kanata (VIII), servem para relembrar à audiência — e porque não, aos jogadores — que eles estão em um universo alienígena, cheio de criaturas dos mais variados tipos e tamanhos.

Estas cenas não precisam ser longas e eternamente descritivas: basta descrever o clima em geral ("É um bar, mas também uma casa livre, que aceita gente — e aliens — de todos os tipos e tamanhos"), alguns destaques ("Os músicos são humanoides cabeçudos, carecas e de olhos imensos, com bocas fazendo um biquinho engraçado enquanto tocam instrumentos de sopro e percussão") e um ou dois NPCs específicos. Principalmente aqueles que vão interagir com o grupo ("Um cara que parece humano, mas com antenas, se aproxima de vocês e pergunta com uma voz rouca: 'Querem comprar bastões da morte?'").

EU SOU SEU PAI

Uma coisa a gente tem que concordar: as grandes viradas de *Star Wars* não se tornaram clássicas à toa. A saga é recheada de momentos imprevisíveis e chocantes. (Ok, hoje em dia quase todo mundo sabe do Grande Spoiler do Darth Vader, mas… lembrem-se que nem todo mundo assistiu). Executar esse tipo de virada de trama (o famoso *plot twist*) em uma aventura de RPG não é difícil.

Algo que pode ajudar é um acordo prévio entre mestre e jogadores de que no interesse de uma boa história, o mestre pode acrescentar elementos ao background dos personagens, especialmente se eles se interligarem bem com elementos da saga sendo jogada. Já estive em ambos os lados desse acordo, como mestre e como jogador, e insisto: com um acordo prévio, um *background* simples e uma ou duas cenas de impacto, você consegue criar viradas de trama surpreendentes e trazer altas emoções para o jogo.

ALIADOS RIDÍCULOS

Muitas vezes, em aventuras de RPG, principalmente as que se pretendem mais "sérias", esquecemos do valor intrínseco do alívio cômico. No meio de lutas, combates, guerras nas estrelas, às vezes tudo o que precisamos é de uma cena curta com um NPC engraçado. Se ele acompanha o grupo por alguma razão, é ainda mais fácil inserir esse tipo de quebra. Os jogadores não são obrigados a fazer boa comédia, mas certamente vão apreciar um ou outro momento para rir das peripécias de um C-3PO, um ewok, um BB-8 ou (polêmica!) um Jar Jar Binks.

Jar Jar merece um parágrafo à parte nessa dica, na verdade. Às vezes o aliado ridículo pode sair do seu controle, seja por descuido, seja por excesso de empolgação, e acabar amolando e incomodando os jogadores muito mais do que cumprindo sua função original de alívio cômico. Ele se torna o NPC chato, que os jogadores vão torcer para que morra "por acidente" ou simplesmente vão fazer o acidente "acontecer".

O LADO SOMBRIO DA FORÇA

Histórias de corrupção pelo mal e por sentimentos negativos não são uma novidade. Mas a disputa estabelecida em *Star Wars* entre Jedi e Sith, ou Lado da Luz e Lado Sombrio da Força, permeia toda a saga de filmes e é parte básica de quase toda narrativa nesse universo.

O elemento que torna essa disputa mais interessante de um ponto de vista narrativo, e que pode ser aplicado em suas aventuras, está na corrupção e tentação oferecidas pelo Lado Sombrio. Mais poder, canalizando sentimentos humanos e comuns, para solucionar problemas: derrotar o vilão, salvar sua mãe ou impedir a morte de sua amada. O preço desse poder é sempre cármico, solucionando o problema de certa maneira ao custo de tudo aquilo que fazia o personagem se importar com seu dilema em primeiro lugar. Assim, o vilão é derrotado — e você se torna o novo vilão. Você não salva sua mãe, mas obtém vingança contra todos que a causaram mal, não importando o quão distantes. Sua amada morre... pelas suas mãos, num acesso de descontrole, ciúme e inveja.

Introduzir esse tipo de trama em uma aventura é sempre custoso, mas pode levar ao final satisfatório para uma campanha. Especialmente se o jogador que estiver nesse caminho estiver satisfeito com o desfecho, sabendo que não terá muito tempo para usufruir do poder supremo trazido pela corrupção.

QUANDO TUDO ACABA MAL

As lições de *Star Wars* em histórias que acabam mal, ou pelo menos num tom agridoce, são incontáveis.

Há o inevitável final do *Episódio III*, com a queda da Ordem Jedi e a ascensão do Império; aquele momento em que tudo está mal no *Episódio V*, com Han Solo congelado, Luke sem a mão e sabendo que Darth Vader é seu pai... e claro, sabemos que *Rogue One* é um filme fadado a um final triste — mas isso não torna a jornada menos impactante.

Fazer suas aventuras de RPG acabarem mal pode ser frustrante para os jogadores. Mas a lição de *Star Wars* está não nesses finais tristes, deprimentes ou de desespero; o que importa nesses finais é que há sim uma nova esperança. Uma possibilidade de que a vitória dos vilões seja apenas temporária, impulsionando os jogadores a darem a volta por cima e fazerem da próxima grande conclusão um desfecho satisfatório não apenas pelo objetivo cumprido, mas pela sensação de superação.

Lembre-se disso na próxima vez em que as rolagens de dados (ou más escolhas dos jogadores) fizerem um confronto final pender para o lado dos antagonistas: com flexibilidade e jogo de cintura, dá para transformar essa derrota em uma experiência muito bacana para o jogo.

MAIS DO MESMO SÓ QUE AO CONTRÁRIO

E quando todas essas dicas, toda essa saga, já está estabelecida há tanto tempo que você já empregou basicamente tudo em jogo? Simples: faça como **J. J. Abrams** em *O Despertar da Força*, tome todos os elementos clássicos de suas campanhas e inclua pequenas viradas, ligeiras mudanças de sinal, para criar uma história que seja ao mesmo tempo familiar e inovadora.

A arma de destruição em massa pode ser capaz de destruir vários sistemas solares de uma vez, agora; o protagonista deixa de ser um fazendeiro com poderes inexplicáveis para ser uma protagonista, uma catadora de lixo com poderes inexplicáveis; e a corrupção da história pode estar não na tentação do poder do Lado Sombrio, mas sim no chamado para o Lado da Luz, tentando tirar um vilão torturado de seu caminho glorioso nas pegadas de seus antepassados vilanescos.

A fórmula é absurdamente simples, e funciona perfeitamente em campanhas que se passam na esteira de outras. Os anos se esvaem, e tudo aquilo que era conhecido muda drasticamente, mesmo que ainda pareça demais com tudo aquilo que já foi.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

FUGINDO DO ÉPICO

TORNANDO SUAS HISTÓRIAS MENORES E MELHORES

Breaking Bad: no fundo a série é sobre a vida desses dois aí

Quando planejamos uma campanha, quando começamos a pensar na trama de uma história, quando vamos ao cinema para ver o novo *blockbuster* da semana ou quando viramos a primeira página de uma saga literária, uma coisa é quase certa: estamos prestes a entrar na luta dos heróis contra um grande mal. Estamos embarcando num épico em que os personagens acabarão, invariavelmente, salvando o mundo! Talvez eles impeçam a destruição de uma cidade sagrada. Talvez derrubem um império galáctico. Talvez libertem o continente das garras de um lorde maligno.

Seja como for, milhares ou milhões de vidas inocentes dependem deles. Pode ser que até tenhamos a famosa cena da família inocente se abraçando, em segurança, quando os heróis salvam o dia.

Então, na próxima campanha, história, filme ou saga, outras pessoas vão salvar o mundo de novo.

E de novo.

E de novo.

Pode chegar um momento em que você esteja cansado de salvar o mundo. Quando tudo é monumental, batalhas titânicas podem ser mais chatas que ficar parado na fila do banco, e estratagemas de conquista do universo são tão interessantes quanto lista de compras no supermercado. Pode chegar um momento em que tanto poder encha o saco.

Então está na hora de diminuir a escala. Está na hora de contar pequenas histórias.

Pensando pequeno

A esta altura, você já deve ter uma boa ideia de *por que* histórias pequenas podem ser a escolha certa. É impossível lidar com a salvação do mundo/libertação da Galáxia/derrota do tirano supremo *sempre*. Ou, pelo menos, é impossível fazer isso sempre sem cair na mesmice.

Uma das razões pelas quais histórias grandiosas são tão comuns no RPG, no cinema e mesmo em séries de livros é que elas oferecem uma variação da vida normal. Você passa o dia estudando, trabalhando e cuidando de pequenos problemas. É natural que queira se divertir com algo estrondoso, em escala épica. Contudo, hoje em dia a cultura pop permeia nossa vida num grau tão grande que essas sagas já se tornaram parte integrante da vida normal! Quase *todo* tipo de entretenimento é grandioso. Vivemos na era do épico, na idade de ouro dos grandes heróis. De repente, por mais habilidosos que sejam os roteiristas e escritores, o entretenimento pode ficar afastado demais de sua vida, e a grandiosidade pode ficar repetitiva.

É preciso variar, tanto para que você ou seu público voltem a se identificar com as histórias quanto para não cair na vala comum da "salvação do mundo genérica da semana". Além disso, a escala épica só é épica se for especial. Caso seus personagens destruam planetas ou derrotem deuses toda semana, isso irá se tornar banal.

Histórias pequenas são necessárias para dar um sentido de escala a histórias grandes. E também porque oferecem diversão e foco que são perdidos em sagas épicas.

Mas o que são histórias pequenas, você pergunta? Quando falamos em histórias pequenas, estamos nos referindo a tudo que seja focado em um pequeno punhado de personagens com vidas e habilidades mais ou menos mundanas. Nada de super-heróis, deuses ou aventureiros poderosos. Mais que isso, falamos de tramas que envolvam situações contidas, que não mudem o mundo, situadas em locais familiares. Principalmente, histórias pequenas são histórias cujo desenrolar afeta profundamente *os próprios personagens*, mas não *o universo a seu redor.*

Histórias pequenas têm consequências profundas para o microcosmo da obra, mas irrelevantes para o mundo em geral. O início de *Breaking Bad* é um perfeito exemplo de história pequena, mas ainda assim emocionante. Walter White está com câncer e precisa desesperadamente de dinheiro. Além disso, não recebe nenhum respeito em casa e no trabalho, e deseja se sentir poderoso. Jesse Pinkman não tem qualquer rumo na vida e está envolvido com drogas. Se Walter morrer de câncer e Jesse continuar em sua existência sem sentido, ninguém além de sua família e seus amigos será muito afetado. O mundo continuará em frente, sem nenhuma diferença. Eles começam a produzir e vender metanfetamina. Mais uma vez, se eles forem bem-sucedidos, serão apenas mais dois traficantes entre tantos. Se falharem, serão dois tolos que acharam que podiam ficar ricos fazendo algo ilegal. O mundo não se importa.

Mas *nós* nos importamos.

Enquanto, em histórias grandiosas, em geral a "ameaça" (o antagonista ou conflito principal da trama) vem de fora e o herói precisa ser chamado à aventura, em histórias pequenas toda a motivação vem de dentro, todos os conflitos são pessoais e todos os antagonistas surgem desse mesmo microcosmo. Muitas vezes histórias pequenas são mais fortes e viscerais do que sagas grandiosas, porque tudo é pessoal. Pode parecer contraditório, mas personagens que salvam o mundo têm *menos* a perder. Afinal, se o mundo acabar, o herói será só mais um sofredor entre *toda* a população mundial. Já personagens que lidam com crises particulares são obrigados a enfrentá-las quase sem ajuda, enquanto nem mesmo as pessoas de seu bairro dão a mínima. Se Frodo falhar em destruir o Um Anel, vai sofrer junto a toda a Terra Média. Se Walter White falhar em conseguir dinheiro para sua família, eles vão sofrer sozinhos, confrontados com um mundo indiferente.

É interessante notar que histórias grandiosas pegam essa técnica emprestada o tempo todo, efetivamente reduzindo a escala de seus conflitos e o círculo de seus personagens, aumentando a escala de novo apenas em termos de poder. Todos gostamos do primeiro *Homem de Ferro*, certo? É um excelente filme de super-heróis. Mas, em sua essência, ele é uma trama familiar, sobre um empresário em conflito com o legado de seu pai e a falta de ética de seu sócio. É uma história pequena disfarçada de grandiosa. Tire as armaduras superpoderosas e a escala é *muito* pequena: apenas os empregados de Tony Stark iriam se importar com o desenrolar dos acontecimentos! Já o primeiro *Capitão América* é uma história grandiosa do início ao fim: a ameaça vem de fora e, se o Capitão falhar, os nazistas terão um poder enorme e dominarão o mundo.

De perto ninguém é normal

O segredo para uma boa história pequena é focar ao máximo em poucos personagens, conhecê-los a fundo, evitar mostrar o mundo ao redor. Se, com uma história grandiosa, precisamos ter uma ideia das consequências para a "popula-

ção inocente", numa história pequena todos os coadjuvantes que não estão envolvidos só vão nos atrapalhar. Mais uma vez, pense em *Breaking Bad*. A situação da família White é desesperadora e envolvente porque o mundo deles é todo o mundo que vemos no seriado. Seria fácil aumentar a escala: um dos principais conflitos do início da série é o preço de um tratamento médico nos EUA. Os roteiristas poderiam ter optado por mostrar os bastidores políticos das negociações sobre o sistema de saúde americano. Walter White poderia ter tentado emigrar para o Canadá, e então teríamos de lidar com a realidade de dois países. Diabos, se ele tivesse aceitado a ajuda de seu ex-sócio, poderíamos ter embarcado numa trama sobre uma grande corporação!

Mas tudo isso iria diluir o drama principal: um pai está morrendo e precisa conseguir dinheiro para sua família. A derrocada de Walter White, sua fascinação com o poder e sua mudança de personalidade seriam perdidas se estivéssemos longe dele, preocupados com o mundo inteiro.

Numa história pequena, evite mostrar como a escala é minúscula. Não deixe o público comparar o drama dos personagens com situações mais graves ou importantes, que estejam fora do microcosmo. É como a famosa situação (muito comum em certas redes sociais) em que você vê um cachorro com a pata quebrada e comenta que gostaria de ajudá-lo.

O chato de plantão então argumenta que *milhões* de vacas morrem todos os dias e você não está nem um pouco preocupado com elas! O chato está tentando mostrar a escala do problema da crueldade contra animais para fazer com que você se importe com todos eles, mas isso é impossível. No máximo ele só vai conseguir que você se importe *menos* com o tal cachorro. Evite, na sua história pequena, ser o chato de Faceb... Digo, das redes sociais. Nunca lembre ao leitor/jogador que existem milhões de vacas morrendo. Nunca lembre a eles que o destino dos protagonistas, em última análise, não importa. Foque ao máximo no pobre cachorrinho com a pata quebrada. O mundo real não importa. O que importa é o mundo da história.

Até agora, falamos bastante de *Breaking Bad*, mas na verdade quase todos os seriados são sobre família: no sentido estrito, um núcleo familiar ligado por sangue, ou uma "família" formada por amigos ou colegas. É claro, essa é muitas vezes uma estratégia para diminuir custos de produção — poucas locações, um grupo reduzido de personagens principais, muitas situações dramáticas que se resolvem com conversas. Mas é uma fórmula que funciona perfeitamente para diminuir a escala de suas histórias. Pense nos protagonistas como uma família, mesmo que eles não sejam. Suas principais interações devem ser uns com os outros, não com coadjuvantes de fora.

Muitas vezes, em RPG, cada personagem jogador tem seu próprio núcleo de NPCs e tramas. O paladino tem o líder de sua ordem e os empregados de seu castelo; o monge tem seu mestre e seu inimigo; o mago tem seu antigo professor e seu irmão levado por demônios, etc. Isso acaba aumentando a escala da história. Com tantos lugares, situações e estilos de vida diferentes, é quase inevitável abrir o foco para o mundo em geral e envolver o grupo em tramas grandiosas.

Que tal se, em vez disso, seguirmos a tática das séries? O líder da ordem do paladino é um clérigo que também treinou o monge. O professor do mago era um antigo companheiro de aventuras desse clérigo e vivia no castelo, como mago da corte. Assim, o mago é quase um dos empregados do castelo. O professor traiu a ordem, e agora o monge o odeia. O mago não tem um irmão — mas o líder da ordem e mestre do monge foi levado por demônios, devido à traição do professor do mago.

Criamos aqui uma dinâmica de família: dois "irmãos" (treinados pelo mesmo mestre) e um "agregado" que carrega uma mácula de culpa (foi aprendiz de um traidor). Concentramos toda a ação em um castelo, ao mesmo tempo sede da ordem do paladino, local de treinamento do monge e laboratório do mago. Estamos prontos para uma história em escala pequena — qualquer coisa que ameace o castelo é responsabilidade dos três protagonistas. Podemos ter uma doença que assola os empregados, um assassinato nos corredores, o roubo da espada do líder desaparecido... Os grandes momentos da campanha não envolverão invasões demoníacas em escala global, mas a recuperação do líder da ordem e a vingança contra o traidor. Talvez os personagens até salvem o mundo no final, como uma variação, mas a escala é pequena. Tudo acontece naquele núcleo, os protagonistas são as principais relações uns dos outros, não há quase ninguém "de fora". Pode apostar que os jogadores terão ligações emocionais muito mais fortes com os personagens de seus colegas (e com os poucos NPCs) do que teriam caso as tramas, coadjuvantes e ameaças viessem "de fora".

Quero ser pequeno

Apesar do nosso exemplo sobre o paladino, o monge e o mago, a fantasia medieval não é um dos gêneros mais adequados a histórias pequenas. *Pode* funcionar, é claro. Basta focar-se nos personagens e suas relações pessoais. Mas existem gêneros em que a escala menor cai como uma luva. É útil entendê-los, até para aplicar suas técnicas a outros gêneros.

Logo de cara, podemos notar que drama e comédia são os principais candidatos a tramas pequenas. Drama é, quase por definição, um gênero focado nos personagens e seus sentimentos. Muitas vezes o drama vem da impotência de um personagem em relação a uma situação: desde os melodramas mais melosos (histórias sobre jovens apaixonados, mas um deles contrai uma doença incurável) até as histórias dramáticas mais cínicas e sofisticadas (um casal preso num relacionamento sem amor, torturando um ao outro com prazer mórbido). Pode parecer contraditório, mas deixar a escala pequena *aumenta* a sensação de impotência dos personagens: quanto menor a escala, menos ele consegue agir, e maior o drama. Caso o drama seja em escala muito grande (digamos, o mundo vai ser aniquilado por bombas atômicas), a sensação de impotência pode virar aceitação, como já discutimos. Ou, pior, a trama pode praticamente exigir a participação de personagens poderosos, e então a impotência acaba. Se as bombas atômicas estão prestes a voar, por que não vemos o que o presidente está fazendo? Histórias em pequena escala são dramáticas porque muitas vezes o protagonista é impotente *contra si mesmo*, não consegue mudar algo dentro de si que cria a situação dramática. A série *Mad Men* é um dos melhores exemplos de um protagonista que só é impedido de alcançar a felicidade por si mesmo.

Da mesma forma, comédia é feita sob medida para tramas pequenas, principalmente a comédia leve das *sitcoms* (séries como *Friends, Seinfeld, The Big Bang Theory*, você sabe). Comédia tem muito a ver com identificação do público, com mostrar o absurdo de situações cotidianas — ou levá-las ao ponto do absurdo. Apenas os melhores comediantes conseguem arrancar gargalhadas com tramas grandiosas: além de *Monty Python e o Cálice Sagrado* e *A Vida de Brian*, são poucos os exemplos de épicos de comédia.

Além desses dois gêneros, policial e terror servem perfeitamente para histórias pequenas. Policial porque as tramas muitas vezes envolvem um crime ou uma pequena série de crimes, não uma conspiração em escala global. Além de lidar com elementos que (infelizmente) fazem parte do nosso cotidiano, as melhores histórias policiais são um embate de dedução e esperteza — palco perfeito para focar a história

num ambiente restrito e concentrar-se em apenas um detetive e um antagonista. Já o terror funciona bem em escala pequena porque isola os protagonistas. Sem uma ameaça que seja preocupação de *todos,* os personagens estão sozinhos contra o monstro/psicopata/fantasma. Eis porque quase ninguém acredita nos heróis de uma história de terror. É um artifício para manter a tensão, deixando a situação concentrada em poucos personagens.

Mão na massa

Podemos, é claro, escrever ou mestrar histórias pequenas em qualquer um desses quatro gêneros. Mas vamos mais longe. vamos analisar o que eles têm a nos ensinar, o que podemos aplicar em aventuras de *qualquer* gênero.

Do drama, vamos pegar as tragédias pessoais, catástrofes que só importam para quem as está vivendo. Da comédia, vamos aproveitar situações cotidianas levadas ao absurdo. Do policial, o embate de um contra um sem grandes poderes, apenas inteligência. Do terror, o isolamento, a injustiça de se ver sozinho contra um antagonista oculto. Agora vamos aplicar isso a fantasia medieval, ficção científica e o maior desafio: supers. (Sim, eu falei que super-heróis não eram bons para tramas pequenas, mas vamos tentar mesmo assim!)

Fantasia: os heróis vivem numa aldeia, onde são os únicos aventureiros. Certa noite, eles veem um vulto se esgueirando nas sombras. Seguem-no, mas não encontram nada. De manhã, o filho do burgomestre aparece morto. Pior: seu cadáver tem marcas de magia! Os aventureiros são acusados. Vão pedir ajuda ao taverneiro, seu antigo aliado. Veem que a sombra dele possui chifres, como um demônio. O mago do grupo é preso. No dia seguinte, o lorde da região vai chegar para presidir a execução do mago.

Ficção científica: uma cientista nota que seu marido está cada vez mais estranho e distante. Ele parece não dormir mais, está sempre acordado, mexendo no celular ou computador, mesmo de madrugada. Todos dizem que isso é apenas fruto da infelicidade do homem, e que o casamento está prestes a acabar. Contudo, certo dia ela investiga o celular do marido e encontra centenas de mensagens de texto, escritas em código binário. Decifrando o código, ela descobre que é uma descrição dela mesma, além de informações sobre seu cotidiano, e quando ela está mais vulnerável. A heroína imediatamente tenta entrar em contato com amigos e autoridades, mas os telefones não funcionam, os computadores desligam, a internet desconecta. Quando ela vai sair de casa, depara-se com sua família, ladeada por dois enfermeiros. Eles "estão preocupados com ela" e desejam levá-la a uma "casa de repouso"... A cientista parece ser a única vítima desse plano.

Supers: um dos inimigos dos heróis usou uma magia, dispositivo tecnológico ou outro tipo de poder, prendendo o grupo em uma realidade ilusória em seu QG. Os heróis veem-se em cenas que já vivenciaram, confrontos que tiveram com o tal vilão. Eles têm a oportunidade de agir como quiserem. Se repetirem suas ações de antes, continuarão presos no loop infinito. Só podem se libertar caso percebam que o vilão se sente injustiçado e realizem ações que justifiquem os atos dele e "corrijam as injustiças" (protegendo-o da polícia em vez de prendê-lo, ajudando-o a sequestrar pessoas importantes, etc.). Eles precisam fazer o jogo do vilão se quiserem capturá-lo dessa vez.

Esses três exemplos são histórias rápidas em pequena escala. Lidam com um punhado de personagens, situações que não interessam a ninguém exceto eles mesmos, em duas ou três locações cada. Mexem com dramas, inseguranças e decisões — em quem eles podem confiar? Será que eles não estão mesmo loucos? Será que sempre agiram certo? Levam situações cotidianas ao absurdo (o mago, "diferente" do resto dos aldeões, é o bode expiatório; a esposa sente-se afastada do marido; os heróis só podem escapar do passado se repensarem suas ações). E o principal confronto não vem de fora, mas da distorção de elementos conhecidos pelos personagens — seus aliados, sua família, suas próprias ações. Provavelmente a solução dessas histórias não estaria em combates épicos, mas em engenhosidade e resolução de problemas.

Claro, todas *podem* ser ampliadas para uma escala global. Todas *podem* ser só o início de uma trama de demônios, máquinas sencientes ou supervilões para dominar o mundo. Mas isso fica à escolha do autor. Também é possível mantê-las como estão — o embate de um punhado de protagonistas contra uma ameaça a seu modo de vida, e só.

Num mundo de sagas épicas, histórias pequenas podem realmente se destacar. Mesmo no meio de uma obra em grande escala, às vezes vale a pena se focar em situações restritas, pessoais, imensas em seu tamanho minúsculo.

Boas histórias não dependem do tamanho do palco, dependem da profundidade da trama. E é possível ir bem mais fundo quando você não tem a obrigação de cobrir o mundo inteiro.

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

UM PESADELO EM LOMATUBAR

Cemitério vira monstro gigante e procura novas vítimas

Assolada pela misteriosa Praga Coral, Lomatubar é uma das regiões de Arton com maior incidência de mortos-vivos de todo o continente. A praga é tão letal que inúmeras cidades estão hoje praticamente abandonadas, habitadas apenas por um punhado de sobreviventes que vagam entre os prédios em ruínas. Até esta semana, Sordh era apenas mais uma destas, entre dezenas.

Porém, um número tão grande de mortos, acompanhados de um sentimento de desespero e tristeza tão profundos acabaram gerando uma espécie assustadora de assombração: o cemitério da Última Morada inteiro se ergueu em uma espécie de golem formado por lápides, tumbas e corpos: um cemitério vivo!

Não há registros de vítimas do monstro. Porém, sabe-se que essas criaturas são capazes de absorver os corpos daqueles que encontram, tornando-se cada vez maiores e mais fortes.

Também é possível que escondam toda a sorte de tesouros, ainda que poucos seriam loucos o suficiente para enfrentar uma criatura dessa magnitude.

Poucos, é claro, se desconsiderarmos a existência dos estimados aventureiros que circulam pelo Reinado.

Abertas inscrições na Academia Arcana

Após um pequeno atraso no cronograma, estão abertas as inscrições para os testes de admissão na maior escola de magia do multiverso. Caso tenha completado 16 anos, o candidato já pode procurar uma das muitas sedes com acesso ao semi-plano espalhadas por Arton e inscrever-se!

Os testes são divididos em quatro etapas únicas, onde serão analisados o potencial arcano do candidato e seu conhecimento geral em diversas áreas da ciência. O perfil será posto inclusive em provas práticas em simulações de situações de risco calculado.

Uma vez admitido, o novo aluno vai aprender a sobrevoar montanhas, andar de tapete mágico, queimar coisas, descer prédios correndo, caminhar sobre as águas, ajudar halflings a atravessar o rio e muito mais!

O curso tem duração de quatro anos. Tanto a matrícula quanto as mensalidades custam 20 tibares de ouro, mas há programas de bolsas de estudos para alunos com poucos recursos e para aqueles que tiverem uma aprovação excepcional nos testes.

Não há restrição para realização das provas, e todos são bem-vindos para conhecer a estrutura da mais completa escola deste e de outros planos.

Não perca tempo — inscreva-se já!

Ataque de Caranguejos de Guerra preocupa

Situada no ponto mais a leste no reino, Collarthan é um dos principais focos turísticos de Sambúrdia, recebendo milhares de visitantes todos os anos. Até então, ataques de criaturas marítimas èram relativamente raros, mas aparentemente algo mudou nas últimas semanas. A presença cada vez maior de homens-peixe culminou com um ataque em larga escala.

Os primeiros confrontos ocorreram nas vilas vizinhas. Por se tratarem de investidas menores, as autoridades de Collarthan não deram a devida atenção até a própria cidade também ser atacada. E para surpresa de todos, os homens-peixe estavam equipados com os temíveis Caranguejos de Guerra, uma espécie de meio-golem gigante, criados pelos próprios para ações em terra.

Estes são os primeiros relatos de ataques nessas proporções na região, e o resultado não foi pior graças ao trabalho da Guarda da Enseada, um grupo de rangers que patrulha a costa marítima da península.

Vários moradores afirmam que nas redondezas existe um templo submerso, dedicado a sinistras divindades das profundezas e que algo deve ter acontecido para motivar uma investida. Alguns inclusive relacionam o ataque a outros que aconteceram em cidades litorâneas em várias partes do continente nos últimos meses.

Dragão dourado avistado nos céus de Valkaria

Uma notícia auspiciosa nesses tempos conturbados: um dragão dourado foi avistado sobrevoando as florestas que ficam nas imediações de Valkaria. Conhecido como sinal de bondade e esperança, não havia notícias sobre a presença desse tipo de criatura nas imediações há décadas.

Alguns estudiosos consideram os dragões metálicos uma subespécie dos dragões verdes (também conhecidos como dragões da terra), porém apresentam características físicas e comportamentais bem diferentes dos seus primos, tanto que há dúvidas de que eles tenham sido criados por Kallyadranoch, Deus dos Dragões.

Enquanto os dragões cromáticos, em sua essência, são tiranos e malignos, os dragões metálicos são criaturas honradas e justas. Tendo o dragão vermelho como o expoente máximo de poder dos cromáticos, o dragão dourado é considerado o bastião da bondade entre os metálicos.

Porém, nem todos encararam a presença do monstro apenas como um presságio de fortuna e boa sorte. Muitos caçadores de dragões residentes na capital do Reinado estão afiando as armas e se preparando para as buscas. Escamas de dragão dourado são especialmente cobiçadas, e alguns membros da nobreza pagam verdadeiras fortunas por elas.

GOBLINS DE VALKARIA

VAI UMA MÃOZINHA AI?

QUANDO O MESTRE EXAGERA NO DESAFIO, É HORA DE OS ALIADOS ENTRAREM EM CENA!

Sem amigos você não é ninguém em *Dragon Age*!

CAVERNA DO SABER

Como todo RPGista de respeito sabe, o trabalho do mestre é massacrar os jogadores (diversão? nhé!). Porém, jogadores são seres teimosos, que insistem em bobagens como interpretação. E, com isso, às vezes forçam o coitado do mestre a colocar PdMs cuja função *não* é mata-los.

Nesta *Caverna do Saber*, vamos discutir o uso de PdMs como aliados dos personagens. Como de praxe nesta sessão da revista, não espere por discussões filosóficas ou sobre o aspecto narrativo do jogo (para isso, temos as colunas *Dicas de Mestre* e *Toolbox*). Aqui, o foco está nas regras, e em como usá-las para melhorar seu jogo.

Porém, como mesmo o maior regreiro precisa saber o contexto em que aplicar seus conhecimentos, vamos discutir um pouquinho sobre quando usar PdMs no grupo.

Quando usar aliados

Antes de tudo, quando falo em "aliados", me refiro a PdMs que se aventuram com o grupo. O ferreiro que conserta o equipamento do grupo pode ser muito útil, mas não é o tema deste artigo. Aqui, iremos discutir PdMs que efetivamente lutam lado a lado com os heróis.

No RPG, o foco da história são os personagens jogadores. PdMs devem ser figurantes ou, no máximo, coadjuvantes. Assim, *evite* usar aliados que participem da ação. A não ser que sua campanha seja justamente sobre recrutar aliados, eles devem ser usados apenas em situações especiais. Dessas, a mais clássica é quando os heróis estão prestes a enfrentar um vilão poderoso, que não podem derrotar sozinhos. Antes de partirem para o confronto final, precisam recrutar aliados para equilibrar a batalha.

Aliados também podem ser usados como recompensa por boas ideias ou missões completadas. O grupo fez amizade com o sargento da guarda? Talvez quando um monstro atacar a cidade o sargento apareça para dar uma mãozinha. O grupo salvou o rei? O monarca pode mandar seu mago da corte acompanhá-los numa próxima aventura. Receber a ajuda de um aliado é um bônus original, especialmente se os jogadores já estiverem cansados de receber ouro e itens mágicos.

Por outro lado, evite usar aliados *apenas* como bônus. Aliados devem ter personalidade, e efetivamente fazer parte da história. Caso contrário, serão reduzidos a um mero ajuste numérico na ficha, ou esquecidos! Se tudo que você quer é aumentar o dano do guerreiro do grupo, há maneiras mais simples... Você não precisa interpretar o aliado a *cada* momento (lembre-se: ele é um coadjuvante, não precisa de tanto "tempo de tela"), mas eventualmente faça com que ele fale alguma coisa ou dê uma ideia (que nem precisa ser boa).

Aliados funcionam melhor se forem usados eventualmente. Um aliado que esteja sempre com o grupo pode acabar virando "cenário" e ser esquecido. Além disso, se os jogadores sempre puderem contar com o bônus dele, ele deixará de ser especial. Mesmo que em termos de história o aliado seja amigo do grupo, arranje um motivo para que ele não possa se aventurar sempre. O sargento da guarda precisa patrulhar sua cidade, afinal de contas!

Como usar aliados

Aliados não atuam como PdMs completos. Eles não possuem um turno na iniciativa, nem realizam ações. Em vez disso, cada aliado ajuda um personagem, fornecendo um bônus a ele. O bônus fornecido depende do tipo e do nível de poder do aliado (iniciante, veterano ou mestre). A classificação de tipo é abstrata, e ficam a cargo do mestre. Um PdM guerreiro, por exemplo, pode ser um Fortão, Ati-

Senhor Porrada: um grande aliado para a Guilda do Macaco

rador, Soldado, etc — conforme seu conceito. Quanto ao nível de poder, como regra geral, em **Tormenta RPG**, um aliado até 5° nível é iniciante; do 6° ao 11° nível é veterano; e do 12° nível em diante é mestre. Mas isso pode mudar, de acordo com o equipamento ou outras características do PdM. Para outros jogos, use uma classificação similar.

A seguir estão exemplos de tipos aliados e seus respectivos bônus por nível de poder, mas o mestre é livre para criar outros. O mestre também pode misturar bônus: por exemplo, um capitão cavaleiro pode fornecer +3 em jogadas de ataque e +2 em classe de armadura e testes de resistência!

Fortão

Um bárbaro, capanga, brigão de taverna ou qualquer outro tipo que bate primeiro e pensa depois.

Iniciante: +1d6 em dano corpo-a-corpo.

Veterano: +1d8 em dano corpo-a-corpo.

Mestre: +1d12 em dano corpo-a-corpo.

Atirador

Um arqueiro, pistoleiro ou qualquer outro combatente à distância.

Iniciante: +1d4 em dano à distância.

Veterano: +1d6 em dano à distância.

Mestre: +1d10 em dano à distância.

Soldado

Além de soldados, este tipo inclui qualquer lutador formal, como esgrimistas, mestre de armas, etc.

Iniciante: +1 em jogadas de ataque.

Veterano: +3 em jogadas de ataque.

Mestre: +5 em jogadas de ataque *ou* um ataque extra por turno.

Guarda-Costas

Um guarda de cidade, cavaleiro ou qualquer outro PdM cuja função primária é proteger.

Iniciante: +1 em classe de armadura.

Veterano: +3 em classe de armadura.

Mestre: +5 em classe de armadura *ou* redução de dano 10.

Curandeiro

Um clérigo, herbalista ou qualquer outro PdM com capacidades curativas.

Iniciante: cura acelerada 2.

Veterano: cura acelerada 5 ou cura uma condição negativa por turno*.

Mestre: cura acelerada 10 ou cura uma condição negativa por turno*.

*Como abalado, fadigado, etc.

Destruidor

Um mago, alquimista ou granadeiro.

Iniciante: uma vez por turno, como uma ação livre, o personagem pode causar 2d6 pontos de dano de energia em qualquer alvo a até 9m.

Veterano: como acima, mas o dano aumenta para 4d6.

Mestre: como acima, mas o dano aumenta para 8d6. Como alternativa, pode causar 6d6 pontos de dano numa área de 6m de raio a até 18m do personagem (mas, nesse caso, afeta *todo mundo* na área, incluindo amigos e o próprio personagem, se for o caso!).

Assassino

Caso não tenha ficado claro, é alguém que mata as pessoas. Gente boa.

Iniciante: ataque furtivo +1d6[1].

Veterano: ataque furtivo +2d6 e fornece flanquear[2].

Mestre: ataque furtivo +3d6 e fornece flanquear[2].

[1]*Acumula com ataque furtivo do personagem, se ele o tiver*

[2]*Na prática, +2 em jogadas de ataque corpo-a-corpo e permite que o personagem sempre use ataque furtivo, mas não se aplica contra todos os inimigos.*

Há dois motivos para usar os aliados dessa forma. O primeiro é acelerar o jogo — se cada aliado tiver suas próprias ações, o jogo ficará mais lento. O segundo motivo é manter o foco nos personagens. Se um aliado agir independentemente, pode acabar fazendo o ataque que mate o vilão, por exemplo, o que poderia frustrar os jogadores. Já com esta regra, ainda que o aliado ajude em termos mecânicos, quem efetivamente faz a ação é sempre o jogador.

Limite de aliados

Por padrão, cada personagem pode ter apenas um aliado por vez. Isso é simples e funciona bem, mas se o mestre quiser complicar um pouco as coisas (e beneficiar jogadores que investiram em Carisma), pode fazer com que o limite de aliados de um personagem seja uma função de seu Carisma. A seguir estão os limites.

- Um personagem com Carisma 9 ou menor não pode ter aliados. Ele é muito chato e ninguém quer lutar ao lado dele.
- Um personagem com Carisma 10 a 15 pode ter apenas um aliado por vez (como na regra padrão). Ele é gente boa, mas não tem a presença de espírito necessária para fazer várias pessoas lutarem ao lado dele.
- Um personagem com Carisma 16 a 19 pode ter dois aliados ao mesmo tempo, recebendo os bônus de ambos (entretanto, bônus do mesmo tipo não se acumulam).
- Por fim, um personagem com Carisma 20 ou mais pode ter até três aliados ao mesmo tempo. Ele é um farol luminoso no campo de batalha, e todo mundo quer ajuda-lo. Também conhecido como "popular".

Cada aliado pode ajudar apenas um personagem por vez. Se o jogador quiser, pode passar seu aliado para outro personagem. Isso não consome nenhuma ação, mas durante a rodada da troca, o aliado não fornece seu bônus para ninguém.

Recado final

Muitos mestres iniciantes colocam um PdM para se aventurar com o grupo, como se fosse o "seu personagem". Não faça isso. Se você quer jogar a aventura, arranje outra pessoa para mestrar! O mestre já tem muito trabalho conduzindo a história, controlando os desafios e julgando as regras. Ter que cuidar de um personagem irá sobrecarrega-lo.

Além disso, é fácil cair na tentação de fazer o seu personagem ser o centro das atenções, o que é injusto com os jogadores. *Eles* são as estrelas da história. Você sempre pode se divertir massacrando-os.

GUILHERME DEI SVALDI

Um homem de heranças divididas, enfrentando seu maior desafio na volta ao lar
A Nuvem de Tamu-ra
por Leonel Caldela
arte de Ricardo Mango
mango

Ele podia sentir o cheiro vermelho de corrupção. Diziam que Tamu-ra estava limpa, que um cavaleiro do continente havia liderado um exército de deuses e vencido o Lorde da Tormenta, expulsado a tempestade da ilha. O Imperador estava de volta e tudo ficaria bem. Havia bandos de heróis e exploradores viajando por Tamu-ra, estabelecendo e protegendo comunidades, sob a bênção do deus Lin-Wu e do Imperador Tekametsu. Diziam que aquele era o novo nascimento do Império de Jade.

Mas Slay Nuvem Trovejante sentia o fedor rubro, sua língua formigava com o gosto mais amargo que o amargo. Suas mãos queimavam pelo contato com as pedras. Ele se puxou para cima, os músculos fazendo força, mas erguendo o corpo pesado com facilidade. Sentiu a sola das botas esfacelar a camada mais superficial da rocha. Olhou para cima, enxergando o paredão quase vertical, todo o caminho que ainda precisava percorrer. A pedra era avermelhada, mas diziam que estava tudo bem. A corrupção tinha ido embora. Quem lembrava da cor das rochas de uma montanha numa região tão isolada? Diziam que estava tudo bem, e que a montanha já era assim antes da Tormenta. Estava tudo bem, e a terra de sua mãe, de seu avô, já era deles de novo. Estava tudo bem, e no topo da montanha ele encontraria o palácio de Lorde Tengu.

As pessoas precisavam acreditar naquilo, porque senão permaneceriam banidas da ilha, refugiadas para sempre. Precisavam acreditar naquilo, porque era o modo de Tamu-ra.

Reconstruir após qualquer destruição.

Slay Nuvem Trovejante continuou escalando. Seus músculos ardiam, o equipamento fazia barulho, armas e panelas batendo umas contra as outras sob o vento. As rajadas alternavam entre o gelado e fervente, entre o cheiro de Tamu-ra e da Tormenta.

Ele nunca estivera no lar de seus ancestrais. Conhecia o Império de Jade agora, naquele estado. Aquela era sua casa, a casa devastada, onde os aldeões se fechavam em cidadelas, aguardando as ondas de monstros, protegidos por pequenos bandos de heróis.

Tamu-ra não era mais pura.

Mas estava tudo bem, porque ele também não era puro. Nenhum ancestral de sua mãe poderia imaginar que a ilha seria salva por um cavaleiro do continente, ou que o tesouro do Lorde Tengu seria resgatado pelo filho mestiço de uma tamuraniana e um bárbaro das Montanhas Uivantes.

* * *

— Água — ela disse, com sotaque carregado.

Um punhado de bêbados olhou-a com estranheza.

— Ninguém pede água aqui — argumentou o taverneiro.

Cecilia manteve os olhos nele, sem trair nenhuma expressão. O taverneiro era um homem simples, e não conseguiu sustentar o olhar. Fingiu que limpava o balcão, enquanto os clientes assistiam à estrangeira que acabara de chegar. Mal era possível entender o que ela dizia, pelo sotaque e pelo burburinho. A taverna A Cabeça do Kobold estava sempre lotada, e não era pela qualidade da bebida. Havia, entre aventureiros, viajantes, andarilhos, mercenários e tipos insalubres em geral, uma espécie de instinto que guiava até lugares onde era possível ficar bêbado gastando pouco.

— Devo pedir o que os outros pedem então? — ela perguntou. — É algum costume desta terra? Não imagino que haja qualquer dificuldade em ir até o poço e retirar um balde.

— Não é isso, senhora.

— Estou disposta a pagar pela água o mesmo que você cobra pelo veneno — ela apontou um caneco de hidromel nas mãos de um bêbado. — Se fizer parte de seu protocolo, sirva-me um copo de veneno. Posso até mesmo doá-lo a uma destas pessoas que odeiam seus corpos. Mas traga-me água também.

— O problema é que a água aqui não é segura — interrompeu uma voz poderosa, vinda de trás.

Cecilia se virou e enxergou o homem enorme abrir caminho através da multidão. Mesmo antes que ele chegasse, a estrangeira conseguiu ver seu rosto. Ele era uma

cabeça mais alto que qualquer outra pessoa ali, quase batia nas vigas do teto. Seu sorriso era largo, suas pálpebras caídas denotavam que ele era um dos que odiavam muito o próprio corpo e enchia-o de veneno constantemente. Suas bochechas eram rosadas e brilhantes, mas ela já vira aquele efeito em seu próprio povo. Era a bebida. Cecilia nunca enxergara alguém tão branco, com cabelos tão loiros. Era talvez o homem mais feio e repugnante que ela já encontrara.

O grandalhão enfim chegou até ela. Inflava o peito como um pombo, erguia a cabeça como se tivesse muito orgulho por algo. Ela pôde sentir seu cheiro, e decidiu que ele também era o homem mais fedorento que ela já encontrara. E havia outros sérios candidatos ali mesmo, na taverna.

— Ninguém pede água aqui porque beber água nesta pocilga é garantia de passar a próxima semana acocorado em agonia! — disse o homem, enrolando a língua. — Água fica contaminada por qualquer bobagem. Então bebemos cerveja, hidromel e vinho.

— Isso é veneno.

— Água contaminada também é. E acredite em mim, cerveja é um veneno bem mais divertido.

— Se estão com medo de água impura, façam chá.

Ele deu uma gargalhada.

— Acha que vai encontrar chá aqui? Numa taverna com este nome?

— Qual é o problema com o nome desta taverna?

— Toda boa taverna tem o nome da parte do corpo de um monstro, e as palavras precisam combinar. Boas tavernas se chamam O Dente do Dragão, A Garra do Grifo.

— E esta se chama A Cabeça do Kobold.

— É só o nome que está na placa. O nome verdadeiro é O C...

— Já entendi! — ela cortou.

Eles ficaram se encarando.

— Você realmente não deve tomar água numa taverna batizada por esta parte do corpo de um kobold.

Ela fez uma careta. Os bêbados já tinham perdido o interesse.

— Deixe que eu lhe pague uma bebida — disse o grandalhão.

— Não há bebida aqui. Nem água, nem chá, nem suco de frutas. Só veneno.

— Deixe que lhe pague um copo de veneno, então.

— Seu eu soubesse que alguém estava tentando me envenenar, essa pessoa estaria morta.

— Deixe que lhe pague algo para que possa continuar essa conversa!

A estrangeira olhou para os lados. Farejou o ar.

— Preciso comer — ela disse. — Embora ache que a comida que este taverneiro serve andou atacando aventureiros no fundo de uma masmorra dias atrás, ainda assim preciso comer. Você pode me pagar comida.

— Ninguém nunca conquistou o coração de uma donzela lhe comprando um prato de carne assada duvidosa.

Cecilia arregalou os olhos.

— Você está tentando conquistar meu coração?

— E falhando, pelo visto.

O taverneiro depositou um prato de carne assada na frente dos dois, a tigela fazendo barulho contra a madeira do balcão, o molho gorduroso respingando na superfície suja. O estômago de Cecilia se revirou.

Mas ela pegou uma faca e cortou um naco.

* * *

A face da montanha ruiu ante o peso dele; a corrupção tinha tornado a pedra fraca. Slay sentiu o estômago gelado chegar à garganta enquanto todo apoio desaparecia de seus pés. Suas mãos tentaram agarrar o vazio, ele viu o céu azul pálido acima, escutou o vento como uma risada. Ninguém veria sua morte, nenhuma comunidade havia se formado no sopé da montanha. Era uma região isolada, uma área que nenhum grupo ainda tentara colonizar. Num instante, Slay visualizou seu próprio cadáver despedaçado no chão, a carne vermelha espalhada nas rochas pontiagudas, o sangue

como uma mancha que iria se desvanecer em poucas semanas. Então restaria cada vez menos, até que sobrasse só um esqueleto, e então somente pó.

E quantos não haviam morrido de forma anônima em Tamu-ra, ao longo dos séculos? Quantos soldados não tinham dado suas vidas em nome de lordes em guerra civil, quantos samurais não tinham perecido ante a chuva rubra? Aquele era o modo de Tamu-ra, o modo do sacrifício. Caso seu destino fosse uma queda letal, ele o cumpriria com honra, sabendo que seu corpo iria alimentar o insaciável apetite do Império de Jade por morte estoica.

Mas, se aquele era o modo de Tamu-ra, não era o das Montanhas Uivantes.

Slay agarrou a corda com arpéu que trazia amarrada à cintura. Enquanto seu corpo oscilava em queda livre, ele girou a ponta da corda, arremessou-a sem ver bem seu alvo. Agarrou-se a ela com as duas mãos, com os dentes.

Sentiu o repuxão súbito, a chicotada violenta quando a corda se retesou e deteve sua queda.

Farelo de rochas caiu sobre seu rosto, enquanto ele ofegava e balançava em um movimento pendular. O arpéu estava seguro, pelo menos por enquanto. O pêndulo levou-o para perto da montanha, e ele se agarrou a uma reentrância.

Estava vivo.

Slay Nuvem Trovejante não era só cria de sua mãe, a honrada e metódica lutadora que falava do destino como se fosse um livro já escrito. Ele era também filhote de seu pai, o bárbaro das Uivantes falastrão e incontrolável, para quem o futuro era um animal a ser capturado e domado. Ele nunca seria todo instinto e selvageria, como Beruk. Também nunca seria todo comedimento e obediência, como Cecilia.

Talvez isso o tornasse impuro, como diziam os tamuranianos mais arraigados ao passado, como vociferavam os bárbaros mais ignorantes e xenófobos.

Mas Tamu-ra também era impura.

Segurando-se na pedra, sentindo o coração desacelerar, a respiração se normalizar, Slay Nuvem Trovejante amou aquela Tamu-ra maculada, amou até mesmo o vermelho imundo do inimigo.

Ele era Nuvem Trovejante, e a nuvem que estivera sobre Tamu-ra tinha tornado-a mais próxima dele mesmo.

* * *

— Esta é a última tribo de goblinoides que precisamos chacinar, então estamos fora daqui! Pode confiar em mim.

— Isso é o que você disse quando nem sabíamos que eu estava grávida!

Cecilia firmou as solas dos pés na Base do Colibri, e em um instante as criaturas estavam sobre ela. Eram verdes e asquerosas, cobertas de verrugas. Tanto ela quanto Beruk já tinham comprovado há meses que os goblinoides daquele complexo de cavernas eram cegos. Alguns tinham olhos brancos, outros ostentavam pálpebras permanentemente fechadas por montes de pequenos tumores. Aquela tribo era diferente: simplesmente não tinham olhos. Os rostos lisos acima do nariz enervavam, e Cecilia se pegou desejando que não tivessem tochas, que continuassem no escuro tanto quanto os monstros.

O primeiro goblinoide atacou com um machado. Cecilia abaixou o tronco num movimento fluido, semicircular, os braços abertos quase como asas. Deslizou para o lado, os pés fazendo o movimento sem esforço aparente. A lâmina de pedra passou ao largo, inofensiva, e ela se colocou entre dois outros inimigos.

As “asas” abertas se transformaram quando ela dobrou os cotovelos e girou o tronco num repelão bruto, acertando os dois goblinoides na cabeça. Era a Postura do Caranguejo, com golpes rápidos e curtos, os cotovelos voltando para perto do rosto, destinados a protegê-la. Cecilia viu os dentes das criaturas voando. Uma delas cambaleou para trás e, em meio à confusão, acabou golpeada por um de seus irmãos. Os goblinides rugiram, mas Beruk rugiu mais alto.

O estilo marcial de Cecilia, a arte tradicional de seus ancestrais, usava todas as armas do corpo: pés, joelhos, cotovelos, punhos, cabeça. Era brutal e versátil, uma dança violenta que surpreendia os inimigos. Mas agora era muito difícil usar pés e

mango

joelhos para atacar. A barriga de Cecilia ficava no caminho. Ela nunca teria entrado numa masmorra se soubesse que estava grávida.

Mas esta era a vida do casal há anos: sempre mais uma masmorra, sempre mais uma aldeia em perigo, sempre mais um forte abandonado que escondia tesouros e mortos-vivos. Era apenas a vontade inexorável do destino que *aquela* masmorra tivesse levado a um túnel, que o túnel tivesse desabado, que pelo menos duas estações tivessem se passado sem que eles conseguissem achar a saída. Era apenas o caminho já traçado do futuro que determinara que o filho dos dois começasse a crescer em seu ventre ali mesmo, no meio daqueles túneis infestados de goblinoides, sem sol, sem gelo e sem mar. O filho não era gestado por Tamu-ra, nem pelas Montanhas Uivantes, nem mesmo por Nitamu-ra, o reduto dos refugiados. O que o nutria era a escuridão e o combate. Que assim fosse, se o destino quisesse.

O que Cecilia encontrara em Beruk Nuvem Trovejante era realmente especial. Algo que ela achava que nunca poderia encontrar entre seu próprio povo — um amor sem amarras, cheio de respeito, um companheiro que a via como igual. Um casamento no qual seu marido não sugeria que ela devesse ser mais doce, sorrir mais, abrir-se mais sobre seus sentimentos. Beruk dizia que ela era como uma montanha: firme, majestosa, inabalável, indestrutível. Podia-se escalar uma montanha, podia-se conquistar Cecilia, mas apenas se qualquer uma das duas permitisse. Um terremoto ou um desagrado mostravam que montanha e mulher eram supremas, e nunca seriam vencidas.

Ela acertou um goblinoide com os dedos rijos na garganta, sentiu a traqueia da criatura entrar em colapso, não precisou observar para saber que em seguida ele morreria sufocado. E ela sorriu, mas não por matar o inimigo. Matar um inimigo era apenas parte do caminho. Sorriu porque lembrou de seu marido comparando-a às Uivantes invencíveis, porque lembrou de como ele era como o mar tempestuoso em volta de Tamu-ra — em nome e em espírito desde sempre destinado a ela.

Eles estavam nos túneis há meses, e ela nunca fora tão feliz, ainda que sua felicidade fosse tão estoica quanto sua tristeza. Ali era seu lugar. O nome de Cecilia já predizia que ela nunca seria uma tamuraniana típica. O nome que fora uma idiossincrasia de seu pai, que a maior parte de seu povo nunca conseguira pronunciar.

Beruk Nuvem Trovejante decapitou um goblin, banhou a esposa de sangue fresco.

Então, nas profundezas da caverna, enquanto quebrava a espinha de um goblin, Cecilia, *Sheshiria* como diziam os tamuranianos, sentiu as primeiras contrações.

Seu filho queria nascer em meio ao combate.

* * *

As coisas aladas circularam em volta dele, guinchando ameaças. Slay sentiu o cheiro forte de carne podre, viu seus rostos deformados de mulheres horrendas, seus braços em forma de asas negras e imundas. Uma delas mergulhou sobre ele, a bocarra aberta mostrando presas afiadas, os cabelos desgrenhados voando para trás. No último instante ela se virou, mostrando as garras enormes e recurvadas dos pés, descendo para ele como uma flecha cruel.

Ele se agarrou mais forte à pedra, abraçando uma protuberância, tentando se preparar para o choque. O monstro atingiu-o com força impressionante, a velocidade transformando-a em algo violento como uma pedra de catapulta. As garras se cravaram, atravessaram camadas de couro, furaram a pele e entraram nos músculos. Slay soltou um grito de dor. O monstro bateu as asas, espalhando seu cheiro nauseabundo, continuou o voo, rasgou a carne e as roupas, afastou-se gargalhando e berrando, dando a volta para mais um ataque.

Slay viu seu próprio sangue pingando lá embaixo, desaparecendo na imensidão enevoada. As criaturas eram muitas, seus guinchos se misturavam numa cacofonia irritante e aguda. Ele sentiu a cabeça começando a doer. Os músculos latejavam de esforço e agonia, um calor se espalhava do ferimento, deixando-o mais fraco.

As outras pareceram incentivadas pela primeira, e duas mergulharam para o ataque.

Slay viu que uma delas vinha direto para sua cabeça, as longas garras curvas poderia penetrar em seu pescoço, em seu crânio. Ele enterrou a cabeça entre

um braço e a pedra, no último instante, e a mulher-abutre rasgou seu ombro. Slay foi jogado para o lado, manteve o agarrão na rocha, tentando não fraquejar. Antes que conseguisse tomar fôlego, mais uma atacou-o, pelo outro lado. Suas costas se abriram, a mochila com os equipamentos virou frangalhos. Ele ouviu o clangor dos objetos metálicos uns contra os outros, batendo na pedra e caindo lá embaixo. Sentiu o vento gelado, então fervente nas costas, já não tinha mais roupa ou armadura para protegê-lo. Estava exposto. O vento soprava seu sangue para todo lado.

Ele ousou roubar um vislumbre, elas voavam ao redor, estavam quase juntas, rindo, olhos esbugalhados, deliciando-se com a vítima indefesa.

Os músculos do braço de Slay pararam de responder, num acesso de fraqueza pelos cortes. Os dedos escorregaram da pedra e então se soltaram. Ele balançou contra a face da montanha, segurou-se com uma só mão. Os dedos ardiam, todo o peso do corpo concentrado nas pontas.

Elas enxergaram aquilo — eram selvagens, mas não estúpidas. Lamberam os lábios com suas línguas compridas e pontiagudas, riram de novo e enxamearam para ele, os olhos fixos no braço que o segurava.

O vento bateu gelado em Slay, e ele sentiu que era Tamu-ra falando com ele. Tamu-ra invocando as Uivantes, sussurrando sobre a técnica que seu avô lhe ensinara, o segredo do clã, acessível só àqueles em quem o sangue fluía gélido. Seu nascimento fora predestinado, dizia sua mãe. Era a vontade inflexível do destino que ela conhecesse um bárbaro que vinha do gelo, que seu filho viesse ao mundo no meio de uma luta. Era a vontade do destino que a técnica marcial do clã fosse dominada por aquele garoto impuro, mas por isso mais puro que todos.

Slay fechou os olhos e concentrou-se num instante. Expirou o ar e visualizou em sua mente um turbilhão multicolorido e quente deixando seus lábios e narinas. Expulsando o medo e a incerteza. Deixando só a placidez.

Então encheu-se de ar gelado. Encheu-se de brancura forte e sólida. A técnica do clã. O sopro das Uivantes.

Não era mais apenas serenidade. Era a vontade de viver que ele herdava do pai, algo inato, a fúria fria.

O monstro alado estava sobre ele.

— *Hálito do Vácuo Ancestral!*

Slay Nuvem Trovejante estendeu o braço ferido e o sangue que escorria dele congelou. Uma onda de ar gélido disparou da palma de sua mão, junto a flocos de neve e farpas de gelo afiadas.

A mulher-abutre foi atingida em cheio no rosto deformado. Ele viu a pele se desfazendo em tiras sangrentas, então endurecendo, congelada. Viu as penas negras se recobrirem de branco, ouviu o guincho de terror quando ela tentou bater as asas.

Mas não conseguiu, porque estava rígida.

Ela despencou, girando, para uma morte de horror.

As outras voaram para longe.

Em silêncio, Slay agradeceu a seu pai, a sua mãe, a seu avô.

* * *

— Eu não estou chorando — disse Slay.

Tentou esconder o rosto. Mas fungou, não conseguiu controlar um soluço e, como a maiora das crianças, na verdade queria ser descoberto, para que alguém fizesse tudo ficar bem. Era algo que ele escondia até de si mesmo, porque em seu espírito de sete anos, admitir fraqueza parecia uma desonra inominável. Mas o garoto nunca estava sozinho, nunca precisara contar apenas consigo mesmo. Admitisse ou não, Slay Nuvem Trovejante era cercado por uma muralha feita de amor, por Cecilia, por Beruk.

E por Musayshin.

O velho se agachou perto dele. Viu que gotas do sangue do menino manchavam o tatame. Aquilo não era incomum, todo pupilo precisava sangrar. Quem queria aprender a lutar precisava aprender a perder. Mas não fora nenhum dos outros discípulos que arrancara aquele sangue. Fora o próprio Slay.

— Não está chorando? — disse Musayshin. — É uma pena. Pensei que fosse forte, Slay. Mas, se não está chorando, talvez ainda não esteja pronto.

Num instante, o garoto descobriu a face e virou-o para ele. Os olhos estavam injetados e inchados, as bochechas estavam rosadas como as de Beruk. Musayshin nunca se cansava de olhar o rosto de seu neto. Era algo fascinante, os traços brutos dos bárbaros das montanhas mesclados com a delicadeza de Tamu-ra. Os olhos azuis, mas amendoados. Os cabelos castanhos com mechas prateadas, que ninguém sabia de onde vinham. Musayshin dizia que a prata se originava do gelo poderoso dentro do coração de Slay, mas sabia que era só uma história para crianças. Ele suspeitava do motivo real. Mas não era hora de mencionar. Não seria a hora por muitos anos ainda.

— Chorar me faz forte? — perguntou Slay, esperançoso.

— Claro. O grito de kiai não o faz forte? A gargalhada quando você domina uma técnica difícil não o empurra para a frente? Você tem grande força dentro de sua alma, Slay. Colocar esse poder para fora apenas a fortalece ainda mais. Assim como fazer flexões fortalece seus braços.

— Mas minha mãe nunca chora.

Musayshin sorriu. Sua filha nunca chorava, era verdade. Ele lembrava de duas vezes em que Cecilia chorara, e mesmo assim nunca aos berros. Nem mesmo ao nascer ela tinha se descontrolado. A parteira pensara que havia algo errado com o bebê, mas Cecilia viera ao mundo olhando tudo com calma e interesse — talvez julgando o trabalho de parto, como se pudesse fazer melhor.

— Sua mãe nunca chora porque a força dela não precisa sair — disse o avô. — Sua mãe guarda toda a força dentro de si, e quem vem de encontro a ela sente esse poder acumulado! Esse é o modo de Cecilia. Mas e seu pai?

Slay franziu o cenho por um instante. Sempre era estranho para uma criança ouvir os nomes dos próprios pais. Mas então ele pensou em Beruk e abriu um sorriso enorme.

— Meu pai chora o tempo todo — o garoto deu uma risada.

Beruk chorou quando seu filho nasceu, no meio da masmorra cheia de goblinoides. Chorou quando ele deu os primeiros passos. Chorou quando Slay venceu sua primeira luta, naquele mesmo tatame. Beruk chorava toda semana, quase todo dia, sempre que Slay lhe dava algum motivo de orgulho. Além de chorar, Beruk gritava, ria, esbravejava, declarava seu amor imorredouro por Cecilia com muito mais frequência que o necessário. Slay já vira seu pai explodir com seu avô, por achar que o treinamento que ele impunha aos pupilos era rigoroso demais ou de menos, que estavam começando muito cedo ou muito tarde, que era muito brutal ou uma mera brincadeira inútil. Em todas as variações de humor de seu pai, Slay sabia que apenas uma coisa nunca mudava: o amor que ele sentia pela família, por aquele clã que o acolhera.

Eles moravam em Nitamu-ra, o bairro da grande cidade de Valkaria que abrigara os refugiados do Império de Jade, quando a ilha fora destruída pela Tormenta. Musayshin e Cecilia haviam sido alguns dos poucos sobreviventes. A comunidade exótica tinha se fincado na capital, como um bolsão de delicadeza e arte ancestral em meio ao burburinho. Às vezes parecia que Beruk iria destruir Nitamu-ra ao tropeçar e esbarrar em tudo que estava em seu caminho, mas o bárbaro das Uivantes tinha mais amigos por lá do que qualquer tamuraniano. Ele julgara que Slay deveria ser criado no bairro, junto aos costumes de Cecilia. A admiração que ele tinha pela esposa não deixava opção para mais nada. A família morava então em Nitamu-ra, e Slay era treinado desde cedo pelo maior mestre do estilo marcial que Cecilia utilizava.

Musayshin, o pai de Cecilia, avô de Slay Nuvem Trovejante.

— Todo guerreiro precisa decidir como usar sua força, Slay. Alguns, como sua mãe, concentram a força dentro de si, e deixam que os inimigos se choquem com uma montanha inabalável.

— O que é inabalável?

— É uma coisa que não fica fraca por nenhum motivo. Outros, como seu pai, projetam a força para fora e derrubam os inimigos antes que eles cheguem. É por isso que alguns choram e outros não, que alguns lutam calados e outros gritam.

— E qual dos dois eu sou?

mango

— Você é muito jovem para precisar decidir. Mas suspeito que não seja nenhum dos dois, e seja ambos. Você tem muita força dentro de si, o gelo em sua alma que o torna indestrutível. Mas você precisa jogar isso para fora.

O garoto escutava muito sério. Musayshin ficou um tempo calado. Depois desarrumou o cabelo do neto e disse:

— Por que começou a chorar, Slay?

O menino suspirou.

— Tentei usar o Hálito do Vácuo Ancestral. Mas é muito difícil!

— E então sangrou e chorou?

— Fiz força por dentro, como você me ensinou, mestre. E senti o gelo. Mas, em vez do golpe, o que saiu foi sangue do meu nariz. E lágrimas dos meus olhos. E então do meu nariz saiu ranho.

Musayshin deu uma risada curta.

— Você está no caminho certo! Está sentindo o gelo e liberando as emoções.

— Mas o gelo não é parado e chato? Não é o fogo que tem a ver com emoções? Quando uma pessoa não tem emoções, dizem que ela é fria.

— Sim, dizem isso. Mas pessoas dizem muitas bobagens. O gelo é repleto de emoções, Slay. Ele não consome e destrói, como o fogo. Ele engolfa devagar, e então tudo é abraçado pelo gelo, e fica preservado para sempre. Todo o amor e a raiva, toda a felicidade e frustração que estão dentro de você, tudo está preservado pelo gelo. E você vai usar tudo isso para dominar o Hálito do Vácuo Ancestral.

Slay ergueu a cabeça, orgulhoso. Assumiu a Postura do Dragão Branco. Fechou os olhos, respirou com calma. Então começou a girar os braços, nos movimentos estudados e meticulosos que o avô tinha lhe ensinado.

Musayshin viu uma pequena esfera de gelo, neve e ar esbranquiçado se formar perto do corpo do neto. Tinha o tamanho de uma ervilha. Ele estava quase conseguindo. Era muito novo, seu progresso era surpreendente.

Mas o velho mestre suspeitava da razão daquele potencial todo. Slay Nuvem Trovejante não era apenas a junção de Tamu-ra e das Montanhas Uivantes. Havia algo a mais na sua própria família, e talvez também na família de Beruk. Linhagens esquecidas, que afloraram no garoto.

Talvez, como dizia Cecilia, fosse mesmo o destino que tivesse juntado o casal. Talvez fosse a vontade do destino que quisesse unir poderes ancestrais tão diversos num só menino.

Musayshin sentiu o frio emanando do neto.

* * *

O palácio era feito de bambu e papel, era delicado e anguloso, como todas as construções tradicionais de Tamu-ra. Ele não deveria estar de pé. Com a chegada da Tormenta, tudo tinha sido destruído, e o que não fora destruído tinha sido corrompido. Depois da expulsão da Tempestade Rubra, pouca coisa restara, pois mesmo o que era corrompido sucumbira sem a imundície dos invasores.

Mas o palácio do Lorde Tengu estava ali, no topo da montanha, intacto. Slay cruzou seus portões sem saber o que viria a seguir.

Ele progrediu sem ser interpelado ou detido, até o salão principal, onde estava o trono do Lorde Tengu. Agora via-se cercado pelos tengus, frente a frente com o Lorde, mas não havia ameaça.

O salão era imenso, o teto altíssimo sustentado por colunas delgadas de madeira e bambu. Era pintado de vermelho vivo e verde escuro, decorado com ouro, repleto de altos-relevos retratando penas e pássaros. O vento circulava livre pelo salão, pois havia muitas aberturas estratégicas, em forma de asas ou apenas espirais delgadas, que deixavam grandes correntes de ar atravessarem o recinto. Não havia cadeiras: os tengus se dispunham em poleiros por todo o salão, em todos os níveis, desde quase o chão até o teto, dezenas de metros acima.

O trono do Lorde Tengu era um poleiro imenso, de ouro, decorado com asas enormes. Ao lado do Lorde havia dois tengus guerreiros, armados com naginatas, as grandes alabardas tamuranianas. O próprio Lorde vestia-se em mantos longuís-

simos, que pendiam livres, balançando ao vento, muitos metros abaixo do trono. Eram negros, vermelhos e dourados, e o negrume do tecido se confundia com a escuridão das penas do nobre.

No chão, bem abaixo do trono, havia um pequeno altar. Uma redoma de vidro que protegia uma almofada. Flutuando sobre a almofada, uma esfera de vento, quase invisível, um furacão em miniatura. Tinha o tamanho de um punho.

As penas de dezenas de tengus se eriçaram quando Slay se ajoelhou em reverência ao Lorde.

— Erga-se, jovem humano — disse o Lorde Tengu, em sua voz de grasnado. — O vento avisou de sua chegada.

Slay ficou de pé. Seus olhos eram atraídos para o altar, mas ele se forçou a manter a atenção nos tengus.

Um lamento tênue, quase inaudível, chegava a seus ouvidos, trazido pelo ar.

— Se já sabia de minha chegada, — ele falou com cuidado — também já sabe o que vim buscar?

O rosto dos tengus era um bico de pássaro. Assim, era difícil discernir um sorriso do Lorde, mas Slay achou que havia diversão em seus olhos. Diversão, condescendência e talvez algo mais. Os tengus eram homens-pássaros cobertos de penas negras, uma raça ancestral, quase mítica de Tamu-ra. E eles tinham algo que Slay desejava. A próxima parte de seu treinamento.

— Você veio atrás do que muitos já buscaram — disse o Lorde Tengu. — Deseja o Terceiro Olho do Furacão, pois acha que com ele pode dominar a Base da Folha Seca.

Ele observou o Lorde com segurança, mas não descuidou dos tengus ao redor. Não havia ameaça, exceto a estranheza daquele palácio intacto no topo da montanha, depois de tudo.

O Terceiro Olho do Furacão era algo sussurrado há muitos séculos pela família de sua mãe. Não se sabia se era um artefato, uma técnica, um espírito. Talvez fosse todos os três, e mais. Diziam que era guardado pelos tengus, os únicos a dominar seu uso. Diziam que o guerreiro que o compreendesse iria absorvê-lo em seu corpo, abrindo o terceiro olho, que enxergava o que era oculto. Diziam que, com essa visão, chegava também a compreensão de que não era preciso ficar preso ao solo, que o peso era uma ilusão e que, com as técnicas corretas, um artista marcial podia correr sobre os ventos.

A misteriosa Base da Folha Seca, na qual o lutador não firmava os pés no chão, mas deixava-os flutuar no ar.

— Vim reclamar o Terceiro Olho do Furacão — admitiu Slay. — Se preciso aprendê-lo, tomá-lo ou conhecê-lo, não sei. É um mistério para todos fora deste palácio.

O lamento chegou de novo aos ouvidos dele. Desta vez um pouco mais alto.

— Muitos já vieram com este objetivo, poucos conseguiram. Nenhum, desde a chegada da Tempestade Rubra. O Terceiro Olho do furacão não se dobra para qualquer pretendente. Está disposto a passar pelos testes necessários?

Slay sentiu o coração bater mais forte. Sua garganta foi tomada de frio.

O lamento ficou mais alto, uma lufada de vento particularmente forte trouxe o que parecia ser um choro.

Ele deu um passo à frente.

— Passarei por qualquer teste que me for apresentado.

Os tengus saltaram de seus poleiros, dezenas e dezenas numa revoada de penas negras. Voaram de um poleiro a outro, muitos pousaram no chão. Cercando-o.

— Você precisa ser um de nós, estrangeiro — disse o Lorde Tengu. — Nenhum forasteiro será apresentado ao Terceiro Olho.

O Lorde abriu as asas e eriçou as penas negras. Slay pôde ver que, por baixo, havia penas rubras.

A criatura revirou os olhos, revelando novas íris, desta vez vermelhas. Abriu o bico e, no lugar de sua língua, havia uma longa pata insetoide. O membro articulado se projetou de dentro da boca do Lorde Tengu, mexendo sua garganta por dentro, metros e metros até chegar perto de Slay.

Ele sentiu o cheiro vermelho.

O lamento virou um grito de agonia.

— Talvez, em séculos anteriores, vocês fossem os guardiões do Terceiro Olho do Furacão — disse Slay Nuvem Trovejante. — Mas agora são apenas os resquícios da corrupção rubra, prendendo em seu covil um tesouro de Tamu-ra.

Os tengus berraram seus guinchos, enervantes e agudos como os das mulheres-abutres que ele havia enfrentado lá fora. Dezenas das criaturas saltaram sobre ele, suas mãos emplumadas segurando naginatas, foices com correntes, espadas retas. Slay viu sinais de carapaça rubra em cada um deles. Viu que o vermelho vivo da madeira do palácio tinha algo de aberrante.

Os dois guerreiros que cercavam o Lorde Tengu saltaram num bote contra ele, seus bicos deformados com carapaça quitinosa. O próprio Lorde vomitou dezenas de patas insetoides longuíssimas e afiadas, num turbilhão em sua direção.

Slay Nuvem Trovejante fechou os olhos e deixou o frio explodir dentro de si.

O palácio foi tomado por luz branca cegante. Na montanha inteira, neve circulou em redemoinhos, como numa tempestade. O brilho cegante revelou a silhueta do guerreiro, em sua forma ancestral, advinda das duas famílias.

Pois, como seu avô suspeitara há muito tempo, havia algo poderoso, antigo e secreto dentro de Slay. Seus cabelos agora eram totalmente prateados, agitados por uma ventania gelada, muito mais forte que as correntes que passavam pelo salão. Seus braços e pernas estavam cobertos por escamas de carpa, que rebrilhavam prateadas e rosadas. De sua cabeça surgiam galhadas brilhantes, como as de um cervo, herança das Montanhas Uivantes.

O Lorde Tengu guinchou, e Slay juntou as mãos, criando a esfera de gelo no mesmo instante.

— *Hálito do Vácuo Ancestral!*

A torrente de gelo foi canalizada por suas mãos, passou por seus braços, mas originava-se em sua alma. Era uma coluna quase sólida, que tomou o salão com um rugido surdo, ofuscou os tengus com brancura infinita.

O golpe atingiu a redoma de vidro do pequeno altar. Slay não ouviu o estilhaçar da proteção, mas sentiu quando o prisioneiro foi libertado.

Ele foi jogado para trás, os tengus foram espalhados por todos os lados, quando o poderoso espírito saiu da prisão mística. O Terceiro Olho do Furacão rugiu em fúria, arremessando seus captores. Ele era o vento. Apenas alma, sem corpo. Apenas intenção, sem mente.

Slay chocou-se de costas com a parede vermelha e corrupta do palácio. Em meio ao vento, enxergou um rosto. Vago, tênue, quase um fragmento da imaginação, mas estava lá.

— Poucos conseguiram tolerar meu poder, guerreiro — disse a voz do vento. — Acha que está pronto?

Slay não precisou responder, porque a entidade sentia sua alma. O furacão invadiu-o, vento em fúria entrando por sua boca, seus ouvidos, suas narinas. Slay sangrou, como sangrara quando criança no tatame do avô. O vento entrou pela abertura mística em sua testa, abrindo o terceiro olho para revelar seu segredo.

Era agonia pura, era poder demais, era insuportável. Sentiu dilacerando-se por dentro, o início da morte.

Mas então o frio de sua alma se expandiu.

Aos poucos, o gelo começou a engolfar o furacão.

Slay Nuvem Trovejante flutuou sem peso no palácio, sangue escorrendo de seus olhos, nariz e boca. Impulsionou-se sem esforço numa corrente de ar.

Olhou os tengus corrompidos e sorriu.

Ao seu redor, vento e neve.

LEONEL CALDELA

Baseado em ideias e sugestões do leitor Renan Orange

TERROR NATALINO

Final de ano, tempo de festas, confraternização, presentes, ceias e... um Papai Noel psicopata com um machado na mão?

Pior que a festa do trabalho ou presente de amigo secreto (ou oculto) só tem uma coisa: imaginar que uma época tão feliz, alegre e de esperança se torne um momento de medo, pânico e horror. Alguns filmes enfiam suas garras (ou machados, facas, etc.) nessa ideia, e acabaram criando uma certa tradição específica, a do *holiday horror*, ou o "terror dos feriados".

Dentre os filmes que se passam em feriados (ou dias específicos, como *Halloween*) os que usam o Natal como pano de fundo ou tema principal sempre foram os mais controversos. Não à toa, uma vez que o Natal é uma festa familiar, de cooperação, de valorização de sentimentos bons, como amor, amizade, etc. e perverter tudo isso pode deixar algumas pessoas bem incomodadas.

E deixou mesmo. Um dos primeiros filmes a usar o tema foi *Noite do Terror* (*Black Christmas,* 1974), produção canadense concebida inicialmente para tratar da lenda urbana envolvendo uma babá e uma ligação assustadora de um estranho que estava dentro da própria casa. Hoje esse elemento de roteiro é muito batido, mas na época soava bem original. O filme é considerado por muitos como um dos primeiros filmes do subgênero *slasher,* com vários elementos essenciais do gênero sendo utilizados pela primeira vez, e que viriam a influenciar filmes posteriores como a série *Halloween*.

O enredo é sobre um grupo de garotas de uma irmandade de universidade que recebem telefonemas ameaçadores enquanto são mortas uma a uma durante as festas natalinas por um assassino que está se escondendo na própria casa onde estão.

Inicialmente, o filme não deveria ter nenhuma relação com o Natal, e chegou a receber outros títulos, como *Stop Me (Detenha-me)* e *Stranger in the House (Estranho na Casa)*, mas os produtores **Harvey Sherman** e **Richard Schouten** pediram mudanças no roteiro original, passando a ação para um cenário de universidade, colocando um pouco mais de humor e mais elementos que mostrassem os personagens como mais "reais" (dentro do possível em um filme *slasher*). A ação foi transposta para o Natal apenas para que as garotas da irmandade estivessem isoladas por questão das festas de fim de ano.

O filme teve uma boa recepção no cinema, mas quando foi pra televisão é que a coisa virou polêmica. Quatro anos depois, com o título *Silent Night, Evil Night,* a película estava programado para estrear na TV. Duas semanas antes, duas garotas da Irmandade da Universidade Estadual da Flórida, em Tallahasse foram mortas a pancadas. O assassino tentou matar mais duas garotas no quarto ao lado, mas elas sobreviveram e identificaram o criminoso como sendo **Ted Bundy**, um dos mais famosos e sanguinários *serial killers* da história. Isso não ajudou muito na divulgação de um filme sobre... *hmm...* garotas de irmandade sendo mortas por um *serial killer.*

Black Christmas e seu cartaz fofo!

Noite do Terror não foi exibida graças a diversos pedidos das distribuidoras e emissoras filiadas, que também pediram pela suspensão da exibição de filmes com a temática similar por algum tempo. Com lançamentos — e relançamentos — em video, é considerado um dos 100 filmes mais assustadores de todos os tempos em várias listas, e conseguiu o status de *cult* entre os fãs de terror. Em 2006 saiu uma nova versão *(Natal Negro)*, com mortes mais explícitas e um pouco mais de detalhes no passado do psicopata assassino, mas sem a qualidade do original.

Mesmo com algumas produções menores depois de 1974, o subgênero ficou meio parado por quase dez anos, sem muita coisa de destaque. Como os filmes *slasher* ganharam destaque nesse período, e outros subgêneros mais interessantes e vistosos surgiram, filmes de terror natalinos foram rebaixados ao status de "brega", confinados às produções para a TV.

Na década de 1980, porém, a coisa viria a esquentar mesmo no frio do Natal norte-americano. Dois filmes "natalinos" chamariam a atenção do público, por motivos bem diferentes: *Natal Sangrento* (*Silent Night, Deadly Night,* 1984) e *Gremlins* (1984).

O primeiro nem é lá um grande filme, mas ficou conhecido pela polêmica e controvérsia que gerou com sua campanha publicitária. Os cartazes (e as propaganda de TV) de *Natal Sangrento* tinham como foco o assassino vestido de Papai Noel, carregando um machado sangrento, o que fez a TPA, associação norte-americana de pais e mestres, protestar nos cinemas e shoppings onde o filme seria exibido, exigindo que fosse retirado das salas. Pequenas multidões se acumulavam diante dos cinemas do país todo, berrando que *Natal Sangrento* traumatizaria as crianças e destruiria a confiança delas no Papai Noel, arruinando o Natal.

A distribuidora do filme na época, TriStar Pictures, tirou do ar as propagandas na TV e o próprio filme das salas de exibição, para evitar mais protestos. *Natal Sangrento* foi lançando no ano seguinte em vídeo (por uma distribuidora pequena), com uma campanha que mais falava da polêmica do filme do que do próprio filme. Em vários textos sobre cinema, *Natal Sangrento* é considerado "o filme mais polêmico dos anos 1980", o que é verdade apenas em parte: apesar de todo o rebuliço, o filme em si não tem cenas fortes ou perturbadoras (é meio fraquinho até). Toda a polêmica fez com que o filme virasse uma franquia, com quatro continuações, graças à revolta de pessoas que sequer o viram.

Já o outro filme, *Gremlins,* do diretor **Joe Dante** começa de um jeito até singelo: a história é sobre um rapaz que ganha uma criatura adorável de presente,

mas o bichinho exige cuidados especiais. Como, obviamente, o rapaz não segue as ordens, a fofura dá origem a monstrenguinhos insanos que matam sem remorso e viram de cabeça para baixo o Natal de uma cidadezinha, tudo por mero capricho. Um dos maiores sucessos da carreira de Dante, *Gremlins* teve uma continuação que abraçou a comédia pura, deixando de lado o humor negro e a crueldade do filme original. Uma das cenas mais emblemáticas (e divertidas) é a do "coral" de músicas natalinas cantadas pelos debochados gremlins. Dante conseguiu fazer um filme de terror e humor negro tão bom que nem teve gente protestando nos shoppings e cinemas...

Ainda na década de 1980, outras produções surgiram, como *Natal Sangrento 2 - Retorno Macabro* (*Silent Night, Deadly Night 2,* 1987), *Noite do Silêncio* (*Silent Night, Deadly Night 3: Better Watch Out!,* 1989) e *Elves* (1989). Este último é uma verdadeira salada, envolvendo experimentos nazistas para criar uma raça superior, duendes conjurados, pessoas presas numa loja de departamentos e um "Papai Noel" de loja promovido a herói (o filme não é tão divertido quanto esse resumo).

Não dá para negar que é meio assutador mesmo

Festividades Estranhas...

Na década seguinte, não tivemos lá muitos filmes marcantes... ou melhor, bons, porque alguns ficaram bem marcados pela bizarrice do tema.

Em *Jack Frost,* de 1997, um assassino, depois de um acidente de carro, sofre uma mutação genética e vira um boneco de neve que decide se vingar de quem o mandou para a cadeia. Curioso que o cara já chamava Jack Frost antes do acidente... parece coisa da Marvel. Por mais incrível que pareça, o filme teve uma continuação em 2000, chamada *Jack Frost 2: Revenge of the Mutant Killer Snowman* (algo como *Jack Frost 2: A Vingança do Homem de Neve Mutante Assassino*), que se passa no Caribe. Não me pergunte, eu não fiz o filme, só sei que ele existe...

Outras coisas estranhas surgiram, como *Uma Noite de Fúria* (*Santa's Slay,* 2005) em que o Papai Noel na verdade é um demônio que perdeu uma aposta com um anjo, e por isso distribuía presentes por um período de tempo específico. Esse período acabou, e o "bom velhinho" agora de "bom" não tem nada, voltando aos seus hábitos e comportamento demoníacos. O papel do Papai Noel do mal (e bombadão) coube ao astro da luta livre americana **Bill Goldberg**, conhecido na WWE e WCW.

Mas o troféu de bizarrice vai para *The Gingerdead Man* (2005), com um assassino executado cuja alma possui um... boneco de biscoito de gengibre. Mais ou menos como *Brinquedo Assassino,* mas com um biscoito no lugar do boneco. Ele quer se vingar de quem causou sua prisão e execução (claro), e faz isso durante o Natal (claro). Teve duas continuações e um filme *crossover, Gingerdead Man vs. Evil Bong* (2013), no qual ele encontra... um *bong* maligno. Não sabe o que é um bong? Por favor, vai procurar no Google, para a coisa não ficar mais estranha do que já é.

Depois de tanta doidera (com direito a filme de zumbi com *Silent Night, Zombie Night,* de 2009) no Natal, de 2010 para cá tivemos algumas produções no mínimo interessantes.

Começando com *Papai Noel das Cavernas* (*Rare Exports,* 2010), produção finlandesa com premissas bem curiosas (apesar do título nacional bem ruim). Uma escavação arqueológica descobre a verdade sobre o mito de Papai Noel, mas crianças da região começam a desaparecer, e um pai e seu filho investigam o que está acontecendo nos montes Korvatuntur. Bem assustador em alguns momentos e engraçado em outros, é um filme que vale a pena assistir.

O Santo (*Sint,* 2010) é um filme holandês que mistura ação, terror e um pouco de humor negro, contando "a verdadeira história" de São Nicolau, que teria inspirado o mito do Papai Noel. O tal santo era um ex-bispo que saqueava vilas e matava seus habitantes com sua gangue de criminosos, até que foi morto e amaldiçoado. Ele e seus capangas retornam como fantasmas quando a data de sua morte (5 de dezembro) coincide com a lua cheia. A última vez que isso aconteceu foi em 1968 e... agora! Quer dizer, em 2010, quando se passou o filme. Interessante e curioso para mostrar como é a celebração do Natal em outras partes do mundo e como eles transformaram isso numa história de terror com um monte de gente morrendo .

Em 2015 tivemos *A Christmas Horror Story* (2015), uma coletânea de quatro histórias ligadas por um locutor de rádio (ninguém menos que **William Shatner**!). Três jovens investigam mortes que aconteceram na escola onde estudam e se envolvem numa estranha história de fantasmas. Uma busca por uma árvore de Natal faz uma família viver estranhos momentos de terror com seu filho. Em outra história, uma visita a uma tia reclusa faz uma família fugir do Krampus, o mitológico demônio do Natal que pune quem se comportou mal durante o ano. Enquanto isso, Papai Noel enfrenta o Krampus que transformou seus duendes em zumbis.

De toda essa safra mais recente, um dos filmes de terror natalinos mais divertidos e realmente bem feito, com uma boa produção, bons atores, efeitos especiais trabalhados e assustadores, é *Krampus: O Terror do Natal* (*Krampus,* 2015). No filme dirigido e criado por **Michael Dougherty**, que já tinha feito o excelente *Contos do Dia das Bruxas* (*Trick 'r Treat,* 2007), Krampus é um demônio que originalmente acompanhava o

Olha! O bode do Natal chegou!

Papai Noel. Enquanto o Noel recompensava as crianças boazinhas, o Krampus seria sua versão sombria e maligna, que castigaria e puniria as crianças que não se comportaram no ano.

A partir dessa premissa, Dougherty mostra uma família toda errada, que se reúne para o Natal e, por conta de uma nevasca, acaba ficando isolada na casa. E é aí que o terrível Krampus aparece, com direito a trenó, ajudantes e elementos natalinos, todos pervertidos e mostrados de formas assassinas e malignas. Daí pra frente, a família tem a pior noite de sua vida... e provavelmente a última. Uma produção que chamou a atenção na época, pelo diretor (que está escalado para dirigir o próximo filme de *Godzilla*, programado para 2019), pelo orçamento e pela resposta positiva do público e por recuperar um tema considerando difícil entre os fãs de terror.

De todos os filmes mencionados aqui, *Krampus* é um dos poucos que pode ser visto com a família no Natal — isto é, se você tiver uma família que não se importa em ver um filme com um diabão num trenó matando gente no lugar do especial de um certo cantor conhecido...

ROGERIO SALADINO

ESPECIAL CCXP

CCXP17

NOSSA EQUIPE CONTA COMO FOI O MAIOR EVENTO NERD DO ANO!

Fui à CCXP pela primeira vez neste ano, 2017. Quer dizer, teoricamente eu já tinha ido à CCXP em 2015, mas daquela vez eu "fui à CCXP" e, desta, eu FUI À CCXP! Não deu pra entender? Ok, vamos recomeçar.

Quando o maior evento nerd do mundo começou, em 2014, eu estava em Fortaleza, para a Bienal do Ceará. Foi um pouco de azar que os dois eventos coincidissem, mas a Bienal também é excelente, e era um compromisso de trabalho. Portanto, perdi a CCXP. Em 2015, na época da CCXP eu estava na China. Consegui voltar a tempo de participar no último dia, quando lancei dois romances. Mas basicamente entrei, assinei autógrafos até que me expulsassem e fui embora. Em 2016, eu estava morando na Alemanha, e só pude observar os posts dos meus amigos com ódio e inveja, digo, observar os posts dos meus amigos e ficar feliz por eles estarem num evento tão legal.

Mas em 2017 não haveria outro evento, nem China, nem Alemanha. 2017 era o ano da CCXP!

Participei dos quatro dias principais, de manhã à noite. Consegui ver boa parte das lojas e pelo menos enxergar por fora as atrações com filas quilométricas. Minha impressão? A CCXP é a Disney, a CCXP é a maior reunião de amigos do mundo, a CCXP é Meca para quem curte nerdices. Tudo está lá, todos estão lá — até eu, neste ano! Pude rever amigos que não via há anos, lá pude fazer novos amigos, encontrar ídolos, prestigiar o trabalho de quem eu nunca conseguira.

Mas, por mais que os estandes fossem legais, por mais que apertar a mão de artistas que admiro há décadas tenha sido fantástico, por mais que reencontrar os meus amigos seja um alívio, isso não foi o principal para mim.

O principal foram os leitores.

A imensa onda de carinho e amizade que recebi dos leitores, jogadores e ouvintes foi avassaladora. O glorioso castelinho da Jambô Editora, nosso quartel-general durante o evento, estava sempre lotado. Dezenas perguntaram sobre minha saúde, pois haviam lido sobre minha aventura do tiro no peito. Centenas disseram que liam o que eu escrevia, que jogavam com base nos mundos que criamos, que acompanhavam meu trabalho. Eu já

Acima: um super-herói capaz de sobreviver a tiros e o Homem-Aranha

Abaixo: Felipe Della Corte demonstra o novíssimo RPG da Blizzard no stand da Jambô

sabia disso — na teoria, eu vejo os números de leitores e jogadores. Mas é muito diferente encontrar essas pessoas cara a cara, dar um abraço, ouvir as histórias de campanhas que se estendem por anos. Não parei de assinar livros e falar com pessoas por mais de 20 minutos, a não ser quando me escondi para comer uma esfiha furtiva, ou bem no final do evento. Cheguei a sentar na mesma mesa de um leitor para comer um hamburguer e nem sabia que ele era leitor!

Ganhei vários presentes. Um dos que mais me tocou foi uma caixa de remédio vazia. Um leitor disse que sofre de depressão e ansiedade. Como parte de sua rotina para aliviar os problemas, ele acompanha meu trabalho. E, através disso, foi capaz de diminuir a dose da medicação — a caixa simbolizava isso. Até agora pensando nessa história fico meio estupefato.

Eu costumava dizer que todo evento tem algum "esquisito". Não alguém perigoso, mas pelo menos um sujeito que "gruda", que inventa teorias bizarras, que tenta convencer os outros de que descobriu "a verdadeira face da Bíblia" ou desvendou alguma teoria de conspiração. Bem, na CCXP não encontrei nenhum. Pelo contrário, todos os leitores que conheci pareciam amigos de alguma realidade paralela.

No meu início de carreira, antes de conseguir viver de escrita, quando eu ia aos eventos e voltava para casa, costumava dizer que era como ir a Hogwarts e depois ter que voltar ao mundo dos trouxas. Não acho mais que a minha vida normal seja o mundo dos trouxas — mas ir à CCXP continua sendo algo especial. Digamos que minha vida normal é um filme nerd, e a CCXP é um filme de supergrupo, como *Vingadores*. Tudo maior, mais intenso, uma reunião e o ápice do que vinha acontecendo durante o ano todo. Isso soou pretensioso? Não era a intenção. Na CCXP, os super-heróis são vocês.

Quando o **J.M. Trevisan** me pediu um pequeno depoimento sobre a CCXP, eu sabia que só poderia ser um agradecimento. Ele não gosta de coisas melosas, mas pro inferno com esse careca. Esta é a minha tentativa de dar mais um abraço em todo mundo que eu encontrei lá. Isso soou meloso? É, não tenho defesa. A culpa é de vocês.

Até o ano que vem!

Leonel Caldela
autor da *Trilogia da Tormenta*

A parte mais legal da CCXP é totalmente grátis. Ok, não totalmente se você contar o ingresso, mas a questão é que a parte mais valiosa do evento não dá para comprar no débito e nem sequer precisa de fila: a troca de ideias.

São centenas de profissionais reunidos sob o mesmo teto, uma oportunidade valiosíssima para que escritores, ilustradores, game designers, produtores (e aspirantes à todas essas e muitas outras profissões) se conheçam, debatam ideias e, porque não, gerem aquela maravilhosa fagulha de novos projetos a partir de um simples bate papo regado a café superfaturado.

Quando me perguntam se "vale a pena" ir à CCXP, eu sempre respondo que o evento é tão satisfatório quanto a sua vontade de conhecer gente nova e abrir sua cabeça para elas.

Felipe Della Corte
diretor da FORJA

Épico é pouco para a CCXP 2017. Em apenas quatro dias (e meio) de evento, pude conhecer um batalhão de gente legal!

No estande da Jambô eu papeei, dei autógrafos, tirei fotos, tietei e fui tietada. No painel de RPG, compartilhei com o pessoal um pouco da minha história. Um pouco de mim. Em troca, recebi o carinho dos fãs de *Tormenta*.

A melhor parte do evento foi o pessoal que conheci por lá. Eles é que fizeram deste um final de semana mais do que épico — inesquecível.

Karen Soarele
autora de *A Joia da Alma*

Minha CCXP teve vários pontos de vista. É como se eu tivesse vivenciado muitas CCXP diferentes em uma só, e cada uma delas teve seu gostinho especial.

Teve a CCXP vendedora do estande da Jambô. Foi muito legal. Formamos uma equipe divertida e competente, onde todos ajudavam todos e vibrávamos a cada venda. Juntos, nos tornamos máquinas de acabar com

Acima: Karen Soarele encarna a Tormenta no auditório Prime

Abaixo: Álvaro trollando Vladislav/Rafael Kidão como se a quinta série nunca tivesse acabado

Acima: Camila Gamino trazendo as trevas ao seu cartão de crédito, vestida de Tenebra

Abaixo: J.M. Trevisan encontra cosplayer de Dee, Hit e o pirulito da discórdia

estoques; jogos de tabuleiro importados, HQs recém lançadas, livros de *Tormenta* (incluindo o Livro Básico), livros jogos — nada escapou do nosso instinto de vendedores ávidos por ver as pilhas diminuírem. A felicidade de ver tanta gente interessada no nosso hobby e no nosso pequeno nicho nerd se juntava à felicidade de termos menos coisa para encaixotar ao final do evento (e preciso registrar que eu ganhei o bolão de quantas caixas sobrariam).

Também teve a CCXP cosplay de *Tormenta*. Novamente estava eu lá, de Lisandra ou de Tenebra, atendendo o pessoal e tirando fotos. É uma coisa maravilhosa! Faço cosplay há dez anos e amo, mas fazer cosplay de *Tormenta* é algo especial. Jogo RPG há quinze anos e *Tormenta* sempre foi meu cenário preferido.

A Lisandra é meu xodó da adolescência e Tenebra é a única deusa de quem sou devota na vida real. Poder personificá-las é maravilhoso, e ainda mais maravilhoso é o carinho do público.

As pessoas não esperam chegar em um estande de RPG e serem atendidas pela sumo-sacerdotisa de Alihanna ou pela Deusa das Trevas em pessoa. A alegria ao verem em carne e osso os personagens que acompanham seus jogos faz com que eu queira cada vez mais incorporar estes e outros personagens desse universo que eu amo há tanto tempo.

Teve também o lado *RPG das Minas*. Gente que foi no estande me ver porque acompanha a stream, que pediu pra tirar foto e autografar seus livros de RPG. Ainda é estranho para mim, mas me deixa absurdamente feliz ver o carinho de todo mundo, perguntando sobre as outras minas, comentando partes das nossas aventuras. E ver minha assinatura feia, de quem não sabe fazer isso, ao lado de nomes gigantes do RPG nacional dá aquele nervoso e aquela alegria por dentro. A quem foi lá fazer parte disso, só posso agradecer pelo carinho e pela oportunidade.

Claro que tem a CCXP ver-as-pessoas-que-eu-gosto-tanto-mas-que-só-vejo-nesses-eventos. Galera que mora longe e só consigo ver nessa época, gente que eu conheço há tanto tempo na internet que nem lembrava que nunca tinha visto pessoalmente. Esse carinho gostoso de estar entre tantas pessoas especiais que infelizmente a distância separa é um combustível maravilhoso de boas energias pra começar bem o próximo ano. A vontade sempre é por todo mundo na mala e trazer junto, e sempre rola um papo de "tu poderias ir morar em Porto Alegre, é muito a tua cara" — vai que um dia cola e meu plano de trazer pro Rio Grande do Sul todos que eu amo funciona?

E como não podia faltar, tem a CCXP *fangirl*. De ver gente que eu admiro o trabalho, conhecer artistas, estar entre pessoas que eu acompanho. Mesmo que seja pra ver de longe, comprar um *print* especial, pegar aquele autógrafo, trocar uma ideia. Esse ano pouco fiz isso por causa da correria do stand e do evento, mas deu pra dar uma olhadinha. O Artist's Alley é meu espaço preferido do evento por esse motivo.

Como um todo, foi um evento frenético, cansativo e gostoso pra c*******. Eu AMO trabalhar em eventos, estar neste meio, fazer parte de tudo isso.

A gente cansa à exaustão, é verdade, mas sai com a felicidade de quem realmente viveu um momento épico.

Camila Gamino
cosplayer oficial de *Tormenta*

Essa foi a segunda Comic Con Experience em que estive; nas duas, trabalhei no estande da Jambô, o já querido "castelinho".

É um pouco difícil explicar a sensação de estar ali. Se já estive no lugar de um fã, frequentando eventos, buscando autógrafos e curtos bate-papos com os autores dos meus RPGs, quadrinhos e romances preferidos, hoje eu divido o mesmo espaço com esses caras.

E é uma sensação meio inigualável pedirem para tirar foto com justo você, que até alguns anos atrás não estava criando nada de RPG. Ou pedirem seu autógrafo, citando como o grupo todo curte aquele monte de coisa que você escreveu, talvez despretensiosamente.

Mentira. A pretensão era fazer RPGs divertidos. Nisso o slogan da editora me representa: "Livros divertidos". Era só isso que eu queria fazer. E na CCXP, cercado de astros de todos os caminhos do entretenimento, eu era, na minha própria escala... parte disso tudo.

Álvaro "Jamil" Freitas
editor do site da Jambô

Acima: Karen Soarele, Saladino, Trevisan, Svaldi, Caldela, Flávia Gasi... cadê o Cassaro?

Abaixo: o castelinho da Jambô, de portas abertas para os compradores sedentos

Acima: Cassaro e a nova versão do mítico boné do Capitão Ninja

Abaixo: O camaleônico Rafael Kidão, pelo segundo ano na armadura de Mestre Arsenal

"Cap. Missão. Escreve um testemunho sobre a CCXP. O que você achou, como foi legal, os bagulho da hora que rolou contigo".

Com tais palavras elegantes, o insofismável editor da *Dragão Brasil* convida-me para escrever este relato. Após minha indesculpável ausência em seu recente casamento, claro que não ouso recusar qualquer pedido seu. Vamos, então.

O que posso dizer sobre minha visita à mais recente ComicCon Experience? Minha única certeza é que fazê-lo logo no dia seguinte após voltar de viagem ao Japão pode não ter sido a mais genial das ideias. O *jisaboke* — ou *jet lag*, como chamamos aqui — me comia vivo. Dor-de-cabeça, tontura, fraqueza, ânsias quando em veículos... confesso que tudo isso deixou a experiência menos divertida.

Ainda assim, eu não perderia por nada. Como soube depois, este seria o maior evento do gênero no mundo.

Visitar os estandes antes da abertura dos portões, sem o público ainda presente, já valia a pena. Não era um evento — era uma cidade. Maior que alguns parques que visitei no Japão. E tão impressionante quanto.

Essa cidade logo seria povoada, com aquele tipo especial de seres humanos. Cinéfilos. Gamers. Cosplayers. RPGistas. Nerds de todas as espécies. Tantos que tornava difícil acreditar que, um dia, fomos raros e reclusos. O esquisitão da escola. O alvo favorito de bullying. Tempos idos. Hoje, todo mundo quer ser nerd, todo mundo diz ser nerd.

Sem saúde ou paciência para filas, não participei de muitas atividades. Guardei a maior parte de meu tempo para o evento principal — estar no estande da Jambô. Rever meus melhores amigos. Trevisan e Camila, lindamente casados. Saladino e Germana, sempre perfeitos. Leonel Caldela, enfim de volta da Alemanha, e com a ultimate história de bar. Guilherme Svaldi, incansável. Rafael. Jamil. Paloma. Isso só para citar aqueles que, além de amigos, são colegas de batalha. Lutando por *Tormenta*. Lutando por nosso melhor trabalho.

E tantos outros amigos, quadrinhistas ou não, que eu certamente falharia em citar todos. Muitos, antigos parceiros. Muitos, na fantástica Artist's Alley, mais que uma iniciativa, mas uma celebração da HQ brasileira. Sempre penso em participar. Sempre sou vencido por outros trabalhos. "Hoje não", acabo dizendo.

Soube que o ator Kenji Ohba, o eterno Gavan — primeiro na linhagem dos *metal heroes* — estava lá. Infelizmente não pude conhecê-lo. Era a única celebridade no evento que eu realmente queria ver. Talvez na próxima.

E o mais importante de tudo: vocês. Os leitores e jogadores. Aqueles que importam, aqueles que fazem a diferença. Seu entusiasmo, seus agradecimentos, expulsavam todo o mal-estar, renovavam as energias.

Obrigado, amigos. Obrigado, leitores. Obrigado, CCXP.

O Japão é incrível, mas o melhor lugar do mundo estava ali.

Marcelo Cassaro
membro do Trio Tormenta

Acima: Guilherme Dei Svaldi tirando uma folga de empresário e trabalhando no balcão

Abaixo: Os autores de *Tormenta* e o feliz comprador do último Manual Básico do evento

Tenho alguns orgulhos nerds na vida. Por exemplo: ter assistido os três *O Senhor dos Anéis* na pré-estreia. Ter mestrado uma campanha do 1° ao 27° nível. E ter participado de todas as edições da Comic Con Experience — 2014, 2015, 2016, Tour e, agora, 2017.

Apesar de eventualmente trabalhar para o evento na organização de painéis, não sou membro do staff. Mesmo assim, me sinto parte da CCXP. Há uma questão prática: como empresário, acreditei e investi no evento lá no início, quando ninguém sabia se ele ia funcionar.

Mas é mais do que isso. Mesmo que não tivesse nenhuma relação profissional com a CCXP me sentiria parte dela. Isso porque, uma vez por ano, o evento transforma um centro de convenções no meu mundo. Por quatro dias, vivo num espaço com tudo que amo — jogos, livros, cinema. E, claro, o mais importante — com outras duzentas mil pessoas que compartilham das minhas paixões. Uma verdadeira legião que, por seu fervor e pura quantidade, viabilizam um evento desse porte.

Tenho orgulho de ter participado de todas as edições da CCXP. Mas tenho mais orgulho de todos os nerds que permitem que ela exista.

Guilherme Dei Svaldi
editor-chefe da Jambô

ESPECIAL CCXP

ESPECIAL CCXP – ENTREVISTA

ACELERANDO PARA 2018

ENTREVISTAMOS IVAN DA COSTA, UM DOS IDEALIZADORES DA CCXP

De onde veio sua paixão por quadrinhos e cultura nerd e quando isso virou trabalho na sua vida?

Eu leio quadrinhos desde criança e com o tempo esse hobby foi ganhando mais e mais espaço na minha vida.

Primeiro foram as edições nacionais, depois as importadas, quando eu descobri que havia uma diferença de muitos anos entre o material que saia lá nos Estados Unidos e o que era publicado aqui. Depois me interessei por *sketches* e originais. Em 2005 tive minha primeira atuação nesse mercado, numa exposição no prédio da Bienal. Daí veio a indicação do **Sidney Gusman**, do Universo HQ, para trabalhar no FIQ.

Por muito tempo São Paulo esteve carente de um evento nerd de grandes proporções. Como foi o estalo de perceber isso e botar os planos em prática?

Participando de eventos fora do Brasil desde o ano 2000, sempre tive vontade de fazer algo grande, uma Comic Con de verdade aqui no país. Quando abri a Chiaroscuro, meu estúdio com o **Joe Prado**, eu ja tinha esse desejo. No dia seguinte à saida do meu emprego anterior, tive a primeira reunião formal com o pessoal do Omelete, quando eles disseram que também tinham vontade de tocar um projeto assim. Outros sócios se juntaram e surgiu a CCXP. As três empresas envolvidas — Chiaroscuro, Omelete e Pizzitoys — tinham esse objetivo em comum.

A Artist's Alley mudou o modo como o leitor médio vê o quadrinho nacional e o autor independente. Era esse o plano?

A gente sempre entendeu a Artist's Alley como um ponto crucial do evento, um dos pilares fundamentais. Tanto ela quanto o conteúdo de quadrinhos. Por isso, ver o crescimento dela em tamanho e importância dentro do cenario, e como você colocou, transformar o modo como o publico médio percebe o quadrinho no país, é um baita motivo de orgulho. Especialmente pra mim que sou o curador dessa área e o representante das HQs no evento. Além disso, a gente popularizou o termo. Os eventos brasileiros sequer tinham Artist's Alley no Brasil. Uma área exclusiva para os artistas, essa produção.

Inclusive, a quantidade de artistas inscritos aumentou demais, o que até dificulta nosso processo de seleção porque o espaço físico que temos é finito. Se considerássemos só a quantidade de inscritos, deixando de lado qualquer avaliação, teríamos uns oitocentos autores na Artist's Alley. É muita gente. E é um reflexo do volume de quadrinhos feito no Brasil atualmente. De certa forma a Artist's Alley se tornou objeto de desejo dos artistas, o que é bom pra todo mundo. Isso aumenta a produção e gera uma concorrência saudável. Todos ganham com isso.

Como fã, o que de mais legal já te aconteceu durante o evento?

Tive acesso a coisas que o pessoal acaba não vendo porque acontece nos bastidores. Acho que um dos momentos mais legais foi promover o encontro do **Bill Sienkiewicz** com **Frank Miller**. Eles não se viam há muitos anos e isso aconteceu na CCXP. Tive o privilegio de promover e testemunhar esse encontro. Eles deram um abraço longo e fraternal, conversaram um tempão e me pediram para registrar em fotos.

Mas eu acho que o mais gratificante é a satisfação do público. Eu acabo participando pouco. Não consigo comprar nada, pegar um autógrafo, compar um original, porque a gente acaba correndo e trabalhando muito para que todo mundo tenha uma boa experiência. E essa é a minha principal alegria, ver o público satisfeito.

Todo mundo que me aborda durante o evento, seja pra conversar ou tirar uma foto, eu pergunto se está gostando e a resposta é invariavelmente positiva. Essa é minha maior satisfação

Dá para ter uma noção da importância da CCXP no nosso cenário nerd?

Dá sim, e é até um pouco assustador pensar que há meros quatro anos isso não existia. A gente conseguiu —juntos, nao só os organizadores da CCXP mas as indústrias, os estúdios, os quadrinhistas — mostrar que somos um mercado.

Não se trata só de um grupo de nerds com alguma afinidade. Somos muito mais que isso. A gente forma mercado, movimenta grana, dá audiência, forma público, forma opinião... e as empresas estão percebendo isso. Quando a gente vê uma marca como Itubaina, que teoricamente não tem nada a ver com o nosso mercado, patrocinando a Artist's Alley, é uma evolução clara e algo muito sintomático da mudança que a gente promove nesse mercado. Traz atenção e investimento, o que é muito, muito bom mesmo.

E o que teremos no ano que vem?

Novamente uma evolução com relação a tudo que foi observado, comentado, criticado.

Quem participa desde o começo tem observado uma evolução contante em todos os aspectos. Absolutamente todos. A gente repensa tudo o tempo inteiro.

A primeira edição nao tinha credencial. A Artist's Alley era grande, tinha 250 artistas, mas ficava no canto do pavilhão. A partir de 2016 ela foi colocada bem no meio do evento. A gente tem ampliado e melhorado a experiência. Mais e mais expositores vem entendendo o formato, criando interações, atividades.

A CCXP é hoje muito mais que uma Comic Con: é um festival de cultura pop e entretenimento. A gente virou uma categoria de evento em si em apenas em quatro edições (cinco se contarmos a de Recife). De novo, era algo impensável. Se alguem dissesse há cinco anos que teriamos isso, o maior evento de cultura pop do mundo, nos mesmos riríamos.

Mas o mercado mostrou sua força e os fãs também, e hoje temos algo dessa proporção aqui, na nossa casa.

J.M. TREVISAN

ESPECIAL CCXP – ENTREVISTA

DE OLHO NA COZINHA

THIAGO ROMARIZ, O OMELETE E O CRESCIMENTO DA COMIC CON

Você já está como editor no Omelete há um tempo. Como foi acompanhar a gênese da CCXP de dentro?

Foi uma evolução natural, mas só quando a gente se distancia entende o tamanho. É algo construído pelas pessoas que trabalham com a gente todo dia, começou como um sonho e todo fim de ano se concretiza na convenção que a gente sempre quis. Lembro que no fim da primeira CCXP todo mundo se olhou sem acreditar no que tinha acontecido. A gente confiava, mas no fundo acho que não acreditávamos que íamos fazer algo assim.

E o crescimento do evento e do Omelete dentro dele? Faz ai uma comparação de como era trabalhar na primeira edição com essa ultima.

Na primeira edição o Omelete tinha um estande modesto e um estúdio minúsculo. Como boa parte dos nossos projetos, a ideia de fazer uma live 24/7 no evento surgiu de forma maluca. Decidimos num dia, gostamos da ideia e seguimos para executar. Não foi planejado em antecipação, foi criado ao longo de duas semanas e tudo melhorou com o tempo. Começamos com uma webcam HD e um estúdio com três metros quadrados.

Hoje vemos que a marca em si cresceu, a visibilidade é muito maior e os desafios de mantê-la autêntica foram junto. Temos uma estrutura técnica muito melhor e agora o maior desafio é se manter como um veículo diferente, vindo da internet e que fala com os leitores/espectadores com a mesma intimidade que falávamos há seis, sete anos. Esse é um desafio que também existe no evento em si, que cresceu muito e agora está numa fase que necessita de manutenção.

Como fã de cultura pop, o que te aconteceu de mais legal dentro da CCXP?

Não consigo listar uma coisa, pois foram muitas surpresas e emoções. Entrevistar o **Will Smith** ao vivo foi uma experiência muito diferente, em termos profissionais e pessoais. Foi difícil, pois além da entrevista em si a gente coordenou a ida dele ao local, produzimos todo o trajeto e arrumamos o próprio painel.

Na verdade, eu vivi pouco das CCXP. Andei pouco pelos corredores, não vi nem meia dúzia de painéis nesses quatro anos. Meus momentos mais emocionantes sempre foram na Live ou falando com os fãs. As pessoas sempre são o melhor da CCXP. Parece piegas, mas é a maior verdade. Nada nos dá mais combustível do que ver a satisfação — e a inclusão — das pessoas.

A CCXP trouxe convidados de peso sempre e isso virou uma tendência (de peso variável) em outros eventos. De que modo a cobertura do Omelete mudou a mídia de cultura pop/nerd no país?

Eu não consigo ainda enxergar o impacto do Omelete em si na cobertura da cultura pop. Analisar isso hoje, para mim, soa um pouco petulante, não sei.

Acho que sim, fizemos algo bom e que não era comum no país. Cobrimos entretenimento de uma forma que não se faz, usamos ferramentas e pensamos em conteúdo de um jeito, digamos, diferente. Há uma mescla de jornalismo e entretenimento, mas sempre prevalece o jornalismo.

Por isso apanhamos tanto, por isso dividimos tanto. Acho que a CCXP ajudou a grande mídia a olhar mais para a cultura pop e consequentemente o Omelete surfou isso. Mas acho que o impacto da nossa cobertura só pode ser visto com mais clareza por quem está de fora.

Eu sou um incomodado, sempre acho que estamos fazendo algo errado, sempre há algo para melhorar. Não consigo me achar exemplo para nada, sempre procuro me espelhar nos melhores, pois acho que correr atrás da perfeição é o único jeito de entregar um produto digno para a audiência. Nesse caso, nosso conteúdo. Seja na CCXP, seja nas nossas plataformas do Omelete.

Qual foi a entrevista mais bacana que você fez por lá?

Will Smith foi muito bacana. Por ser 100% em inglês, com três convidados e uma multidão assistindo offline e online. **Renato Aragão** foi muito emblemático também, um cara que marcou minha infância. Gostei muito de falar com **Jordan Vogt-Roberts**, diretor de *Kong*. É um dos poucos nerds reais de Hollywood. E **James Gunn**. Esse cara mudou a Marvel e entrevistá-lo foi sensacional.

Algum plano maluco ja fechado para a edição 2018?

Minha parte fica restrita à transmissão e à experiência que o Omelete fará no evento. Nós damos palpites em muita coisa, mas meu foco maior sempre é o Omelete — e posso dizer que há pelo menos três anos tento "expandir" a transmissão da Live.

Minha vontade é mostrar mais, dar mais possibilidades, ser mais interativo. Espero que a gente consiga evoluir e trazer mais do evento para as pessoas. Fora e dentro do estúdio. Além disso, o evento em si tem planos muito malucos para 2018.

Para você ter uma ideia, sabíamos que o Will Smith viria para CCXP assim que a edição 2016 terminou. Esse ano aconteceu algo semelhante...

J.M. TREVISAN

O PESO DA VAIDADE

Esta mini-aventura está à disposição de quem mestra para ser usada em RPGs de fantasia medieval — *Dungeons & Dragons, Dragon Age, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e outros jogos que comportem o gênero.

É uma estrutura de história simplificada, para ser expandida e adaptada conforme sua mesa. *O Peso da Vaidade* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A morte do mercador

Tudo começa quando o mago do grupo (ou outra personagem erudita) recebe o convite para ir até a casa do mercador de uma cidade portuária. O mercador quer pagar valores estratosféricos para ter uma cópia do grimório do mago em sua coleção de livros e deseja conhecer o grupo pessoalmente.

Quando o grupo bate à porta da casa, é convidado a subir até o escritório no segundo andar. A porta é aberta por um solícito mordomo Elemental do Ar. Quando estão subindo as escadas, todos ouvem um barulho abafado. Ao chegarem ao escritório, encontram o mercador morto. A única janela do cômodo está aberta, mas não há ninguém do lado de fora. Também não há ninguém na casa, além do mordomo, que ainda está no andar de baixo.

A parte de trás da cabeça do mercador foi atingida com algo sólido, mas não há nem sinal do objeto. Tentativas de falar com o espírito do mercador para revelar quem o matou falham, porque ele foi morto por um objeto imbuído de magia, o que causa interferência mística. É possível detectar magia no ferimento, ainda fresco.

Quando as autoridades souberem do mercador, os personagens serão implicados como suspeitos. Não poderão deixar a cidade sem que o crime seja esclarecido ou se tornarão foragidos da lei.

PEQUENAS AVENTURAS

Pistas

Deixe que os personagens desvendem o mistério, mas não peça testes. Forneça uma lista dos lugares relevantes na cidade. Basta que investiguem os lugares certos e tenham perícias ou habilidades adequadas para que encontrem as pistas:

A) Ruas – O sol é forte de dia, o ar abafado. Esse é o pior verão dos últimos tempos. As ruas da cidade estão desertas.

B) Casa do mercador – A casa não tem empregados, tarefas domésticas e segurança são feitas pelo Elemental do Ar. Um símbolo na parede revela que o elemental foi invocado pela Guilda dos Magos da cidade. Não há estantes de livros na casa. A mobília é de boa qualidade, mas a decoração é exagerada e brega. O cofre do mercador está intacto e nenhum dinheiro foi roubado. Debaixo do colchão da cama do mercador há dois papiros escritos numa língua antiga.

C) Quartel da milícia – Se os personagens não encontrarem os papiros, eles serão entregues por um investigador da milícia que acredita na inocência do grupo. Usuários de magia saberão que os papiros contêm magias de teletransporte, mas decifrá-los levará uma tarde de estudo.

D) Taverna – O mercador era um homem muito tacanho e irascível, sem amigos, cônjuge ou filhos. Vivia sozinho. Sua paixão era a coleção de livros raros que ficava na prateleira do escritório, na parede atrás da escrivaninha. (A prateleira desapareceu. Não estava na casa.)

E) Loja do mercador – Os tecidos que o mercador revendia na loja eram comprados num país do outro lado do mar e vinham em navios.

F) Biblioteca local – O mercador jamais pegou livros emprestados para ler. Na verdade, é um fato notório que ele era analfabeto.

G) Cais do porto – Em viagem ao país ultramarino, o mercador foi batizado na religião estrangeira da Divindade do Conhecimento.

H) Guilda dos Magos – O mordomo elemental foi invocado pela guilda e está sob efeito de um encantamento que o impede de causar qualquer mal ao seu dono. Existe uma prova disso: um contrato mágico assinado pelo mercador, disponível no arquivo da guilda.

O que aconteceu

Anos atrás, visitando um país distante, o mercador se converteu a uma religião estrangeira dedicada ao conhecimento, aprendeu rudimentos de leitura e começou a comprar livros raros para ostentar em seu escritório. Sua conversão foi uma tentativa de aparentar sofisticação e se livrar da fama de bronco. Porém, sendo um homem pouco acostumado a livros, foi colocando todos eles na prateleira acima da sua escrivaninha. Quando os personagens estavam subindo as escadas, a prateleira caiu em cima do mercador por causa do peso excessivo. E o matou.

A prateleira e os livros eram encantados. Se algo os tirasse do lugar sem que palavras mágicas adequadas fossem pronunciadas, seriam teletransportados até o Grande Templo do Conhecimento onde ficariam seguros.

O Templo está localizado no país do outro lado do mar — é uma das maiores bibliotecas do mundo! Um dos papiros do mercador contém a magia de teletransporte que leva até lá. Para usar os papiros, basta lê-los em voz alta, mas eles só funcionam uma vez. E possível ler o papiro, ir até o templo e convencer um clérigo estrangeiro a voltar para cidade e dar testemunho. Mas os clérigos só colaborarão se os personagens doarem livros (ou ouro!) ao templo. Também é possível lembrá-los que o mercador precisa receber um funeral adequado, de acordo com os ritos da fé. O outro papiro leva de volta à casa do mercador, mas, se foi desperdiçado, resta uma longuíssima viagem de navio de volta a cidade... encerre a sessão e continue na próxima, considerando que meses se passaram.

O mordomo é inocente, mas se os jogadores falharem em solucionar o mistério, será considerado culpado pelo assassinato do mercador e condenado a morte. Ele ressurgirá no Plano Elemental do Ar, onde amaldiçoará os personagens. O clima passará a odiá-los. Nuvens negras e chuva eterna passarão a segui-los, não importa aonde forem. Os personagens podem tentar se livrar dessa maldição ou usá-la a seu favor.

Mas essa é outra aventura!

DAVIDE DI BENEDETTO

TESOUROS ANCESTRAIS

Um chefe de fase de muito respeito!

REI DOS MONSTROS

Derrotar monstros é rotina para quem joga RPG. Mas você seria capaz de enfrentar aquele que ostenta o título de Rei dos Monstros?

Godzilla é uma das maiores criaturas sobre a Terra. Um monstro reptiliano com mais de cinquenta metros de altura (ele vem crescendo cada vez mais no decorrer de suas aparições), e pesando mais de 20.000 toneladas. Caminha sobre as patas traseiras, tem couro azulado e placas dorsais em formato de estrela.

A origem de Godzilla é incerta. Alguns cientistas teorizam, por sua anatomia, que é um cruzamento de tiranossauro com estegossauro que sobrevivia há milhões de anos em uma ilha do Pacífico — e atingiu o tamanho atual devido a testes atômicos realizados em seu habitat. Outros dizem que ele veio dos continentes perdidos de Mu ou Lemuria, ou ainda da Atlântida, onde haveriam outros de sua espécie. E alguns acreditam que ele veio do espaço (o que explicaria sua capacidade de absorver energia da radioatividade), ou que viajou no tempo até nossa era. Embora acredite-se que Godzilla seja macho, um ou dois filhotes seus já foram vistos por aí.

O que leva Godzilla a devastar cidades em acessos de fúria incontroláveis ainda é um mistério. Várias vezes ele destruiu grandes áreas do Japão e outros países, e várias vezes salvou-as de outros monstros.

A simples existência de criaturas capazes de enfrentá-lo parece atrair o monstro, como se este considerasse o mundo inteiro seu território. Nos filmes, Godzilla já foi visto enfrentando King Kong, o dragão de três cabeças Gidra, a mariposa-gigante Mothra e muitos outros.

A seguir vamos apresentar Godzilla em diversos sistemas que lidam com monstros. Em cada sistema ele terá uma origem diferente: mesmo em seus filmes a origem de Godzilla não é completamente explicada, existindo várias versões.

Em alguns casos apenas sugerimos como usá-lo em aventuras e campanhas, sem quaisquer estatísticas de jogo. Cabe aí ao mestre inventar uma justificativa aceitável para jogar sobre os personagens um monstro deste tamanho e magnitude.

Não que alguém precise de grandes explicações para isso.

Mutantes & Malfeitores — NP 18

For 16/60 (+3/+25) Des 10 (+0) Con 20/42 (+5/+16) Int 6 (-2) Sab 10 (+0) Car 14 (+2)

Resistência +16, Fortitude +20, Reflexos +0, Vontade +10

Perícias: Intimidar 10 (+20), Sobrevivência 12 (+12), Nadar 6 (+23)

Feitos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Derrubar Aprimorado, Especialização em Ataque 2 (Sopro de Chamas Atômicas), Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Oponente Favorito (kaiju), Presença Aterradora 4, Sem Medo, Sorte 3, Trabalho em Equipe 2

Poderes: Crescimento 22 (tamanho Incrível; Inato; Duração [contínuo]; Permanente), **Supersentidos 3** (Detecção de Radiação 2, Visão no Escuro), **Superforça 7** (*Carga Pesada*: 32.000 toneladas; Golpe Sísmico), **Natação 7** (Adaptação ao Ambiente), **Sopro de Chamas Atômicas** (**Controle de Radiação 18** [Crítico Aprimorado 2; Penetrante; Distração]), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 10** (Impenetrável)

Combate: Ataque +17, Dano +25, Defesa +17, Iniciativa +0

Desvantagens: Deficiência (mudez)

Atributos 26 + Perícias 7 + Talentos 18 + Poderes 142 + Salvamentos 14 + Combate 68 - Desvantagens 4 = 271pp

Em **Mutantes & Malfeitores**, Godzilla é o adversário perfeito para grupos de heróis de alto nível: um desafio e tanto, que pode ser vencido, mas não sem custo. Sua origem ideal nesse tipo de cenário é tratá-lo como aquilo que chamamos de **monstro atômico** — uma das incontáveis criaturas trazidas pela ficção científica dos anos 1950. Estes monstros chegam do espaço a bordo de meteoros, são criados por experiências bizarras ou despertados de seu sono milenar por testes atômicos, entre outras explicações bizarras.

Godzilla é o verdadeiro Rei dos Monstros. Embora sua força bruta seja mais eficiente em combate, ele nunca usa suas garras para atacar alvos no solo; elas são reservadas para alvos aéreos e outros kaiju. O Sopro de Chamas Atômicas é destruidor: o crítico é aprimorado porque o sopro é o ataque que decide suas batalhas. O

sopro também tem a falha Distração, já que Godzilla fica praticamente indefeso enquanto usa esse ataque, e por isso duplas são quase sempre vitoriosas em batalhas de kaiju. A radiação do sopro "evapora" logo após o uso, sem deixar resíduo ambiente.

O poder Proteção com o extra Impenetrável torna-o imune a maior parte do poder de fogo mundano e permite que apenas heróis muito especializados ou outros monstros o enfrentem de igual pra igual.

Com sua impressionante velocidade de natação (450km/h), Godzilla pode se mover tão rápido quanto um submarino. Em terra, ele pode esmagar prédios como se fossem maquetes de papelão (hummm). Rolar dano nestes casos é inútil: casas, carros e personagens sem proteções especiais que estejam no caminho são simplesmente achatados pelos pés do monstro.

A única defesa é fugir.

Tormenta RPG

Monstro 100, Colossal, Neutro, ND 60

Iniciativa +48

Sentidos: Percepção +50, visão no escuro.

Classe de Armadura: 100.

Pontos de Vida: 2200.

Resistências: Fort +70, Ref +50, Von +52, imunidade a dano de habilidade, doenças, medo, metamorfose, necromancia e veneno, cura acelerada 50, resistência a energia 30, redução de dano 30.

Deslocamento: 12m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +100 (8d6+83) e 2 garras +100 (2d12+83) e cauda +100 (6d8+83).

Habilidades: For 60, Des 6, Con 42, Int 6, Sab 11, Car 10.

Perícias: Intimidação +75.

Basta!: até quatro vezes por dia, Godzilla pode ignorar qualquer camuflagem, imunidade e redução de dano de um alvo de um de seus ataques ou habilidades. Se errar o ataque, o uso não é gasto.

Destruidor: por seu tamanho e poder inigualável, todos os ataques corpo-a-corpo de Godzilla ignoram redução de dano (incluindo de objetos). Além disso, qualquer ataque corpo-a-corpo contra um alvo Descomunal ou menor também atinge quaisquer criaturas adjacentes.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando Godzilla sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, pode ignorar completamente esse dano.

Golpe Avassalador: sempre que acerta um ataque corpo-a-corpo, Godzilla derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

Lutar Outro Dia: caso seja reduzido a 0 PV ou menos, assim que restaurado por sua cura acelerada, Godzilla desiste de lutar e retorna à sua terra de origem.

Resiliente: ao falhar em um teste de resistência contra qualquer efeito com uma duração diferente de instantânea, Godzilla pode fazer um novo teste contra este efeito a cada rodada, no início de seus turnos, até ser bem-sucedido.

Sopro de Chamas Atômicas: como uma ação padrão, Godzilla pode usar seu sopro de chamas atômicas em um cone de 90m. Ele causa tantos dados de dano quanto Godzilla quiser, mas ele próprio sofre 1 ponto de dano para cada 1d6. Um teste de Reflexos (CD 78) bem-sucedido reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas. Devido à natureza atômica das chamas, criaturas imunes a fogo sofrem metade do dano do sopro (ou um quarto caso bem-sucedidas em seu teste de resistência).

Em mundos medievais fantásticos como os de *Tormenta RPG*, Godzilla é um avatar, uma encarnação de poder divino. Este avatar, porém, não é criado por uma divindade específica — e sim pelas forças primordiais da natureza e da existência, em retaliação à destruição que se alastra sobre o mundo, causada pelos povos "inteligentes". Como uma força cósmica natural, Godzilla é ocasionalmente despertado para demonstrar aos humanos e outras raças sua insignificância diante do poder invencível da natureza; para lembrá-los que sempre existirá uma força superior a eles.

Como todo avatar, Godzilla não pode morrer. Mesmo quando destruído, ele retornará tempos depois, recriado pelo poder primordial que lhe deu origem. Mesmo para o padrão dos avatares, o poder de Godzilla é imenso. Ele é uma das criaturas mais perigosas de que se tem notícia, muito maior e mais forte que os maiores titãs, dragões-reis e mesmo deuses menores. Seu sopro de fogo atômico pode dizimar praticamente qualquer coisa. Mesmo um grupo inteiro de dragões poderia ser facilmente aniquilado por ele.

Magias como *desejo* e *milagre* não tem efeito se usadas diretamente contra Godzilla; elas não funcionam contra intervenções divinas, e a destruidora presença de Godzilla no mundo É intervenção divina!

FATE e FAE

Em sistemas narrativos como FATE, Godzilla não pode ser enfrentado. Praticamente nenhum poder ao alcance dos personagens jogadores teria qualquer chance contra ele. Nesses jogos, ele pode ser usado no mesmo contexto de *Call of Cthulhu*. Neste clássico RPG de horror, antigos deuses-monstros vieram do espaço há milhões de anos e governaram nosso planeta, erguendo cidades colossais muito antes do surgimento dos dinossauros. Hoje essas ameaças cósmicas estão adormecidas, mas seus agentes e seguidores se empenham em trazê-los de volta.

Assim seria Godzilla: um monstro de poder imensurável, que os jogadores devem impedir de despertar a todo custo — porque, se ele acordar, nada mais poderá ser feito para detê-lo. Ele pode ser um antigo deus-monstro adormecido ou uma criatura do espaço hibernando no fundo do oceano.

Essas sugestões também valem para outros sistemas com maior foco na narrativa. Pérolas *indie* como *Monstro da Semana*, *Sombras Urbanas* e outros jogos do *Apocalypse World Engine* (AWE) podem comportar facilmente histórias nesses moldes, por exemplo.

3D&T Alpha — 202Ki

F20, H3, R20, A20, PdF10, 200 PVs, 100 PMs

Vantagens: Atroz; Ataque Especial X (Pdf; Amplo, Dano Gigante, Lento, Perigoso, Poderoso), Ataque Múltiplo, Armadura Extra (dano físico), Energia Vital, Imortal II, Regeneração Divina (veja abaixo).

Desvantagens: Código do Caçador, Inculto, Modelo Especial (grande), Monstruoso.

Perícias: natação, intimidação, rastreio.

Podia faltar uma versão de Godzilla para um RPG chamado **Defensores de Tóquio**? Claro que não! Mesmo para os padrões dos monstros japoneses, Godzilla é supremo. Ele esmagaria todos os robôs dos Power Rangers apenas com um safanão da cauda.

O mestre deve lembrar que Godzilla é simplesmente o Rei dos Monstros, o mais poderoso de todos! Por seu tamanho absurdo, Godzilla tem 200 Pontos de Vida. Sim, bastante. Além disso, ele pode regenerar por turno uma quantidade de PVs igual ao dobro de sua R, ou pode cessar esse efeito para recuperar por turno um número de PMs igual à sua R.

Seu Ataque Especial, o sopro de chamas atômicas, tem chance de vaporizar até mesmo deuses, gastando um total de 23 PMs para afetar todos os seus inimigos com dano em escala Kami!

Se você ouviu falar da versão em desenho animado pela Hanna Barbera, Godzilla poderia ser convocado apertando um botão em um aparelhinho. Então ele levanta do mar, fica com água pelos joelhos e faz todos se perguntarem: "Será que ele atravessou o oceano agachado?" Neste caso ele seria como a vantagem Aliado Gigante (*Tormenta Alpha*, p. 58), mas normalmente apenas para NPCs — seu custo em pontos seria alto demais para que personagens jogadores pudessem sonhar em pagar em campanhas normais.

Starfinder — CR 25

XP 1,638,400

N Colossal magical beast (aquatic)

Init +8; **Senses** darkvision 120ft.; **Perception** +41

DEFENSE

HP 840; **EAC** 42; **KAC** 44

Fort +27; **Ref** +21; **Will** +21

Defensive Abilities: regeneration 10, ferocity; **DR** 20/–; **Immunities** critical hits, death effects, disease, fear, radiation, poison; **Resistances:** energy 30; **SR** 30

OFFENSE

Speed: 60 ft., swim 60 ft.

Melee: bite +41 (18d10+40 P) or claw +38 (14d12+39 S) or slam +38 (18d10+40 B)

Multiattack: bite +35 (9d10+40 P), 2 claws +32 (13d6+39 S), slam +32 (9d10+40 B)

Space: 60ft; **Reach:** 60ft.

Offensive Abilities: breath weapon (70-ft. cone, 25d6 F, DC 30, usable every 1d4 rounds), demolish structures, trample (18d10+40 B, DC 28)

STATISTICS

Str +15; **Dex** +8; **Con** +12; **Int** –3; **Wis** +0; **Cha** +0

Skills: Athletics +41, Intimidate +46

Other Abilities: amphibious

ECOLOGY

Environment: any

Organization: solitary

SPECIAL ABILITIES

Demolish Structures (Ex): Godzilla's natural weapons ignore the hardness of all structures not made of adamantine alloy or a harder material. Against structures made entirely of such materials, Godzilla's natural weapons ignore half of the structure's hardness.

O novo sistema da Paizo mal foi lançado mas você já quer quebrá-lo com a força de mil sóis? Que tal uma aventura de altíssimo nível para caçar e destruir Godzilla, que despertou em um planeta qualquer? Essa é sua oportunidade!

Aventuras com o Rei dos Monstros

A seguir estão quatro ideias de aventuras com Godzilla.

Detenham-no!

Clássica, mas apenas para personagens extremamente poderosos. Godzilla sai do mar, comeca a pisotear a cidade, e os personagens precisam fazer algo a respeito. Apenas os grupos de heróis mais poderosos poderiam deter o avanço da fera no braço (ou no robô gigante, ou no poder, ou na magia...). Muito mais inteligente seria encontrar uma maneira de atrair a atenção do monstro e enganá-lo, aproveitando sua baixa inteligência.

Pedindo ajuda

Em filmes japoneses, quando não temos super-heróis com robôs gigantes disponíveis, a solução clássica para derrotar um monstro gigante é trazer, atrair ou construir outro monstro gigante. Assim espera-se que o segundo monstro derrote o primeiro e depois vá embora — o que nem sempre acontece, e lá vamos nós buscar um terceiro monstro!

O próprio Godzilla foi várias vezes convocado para combater monstros destruidores de Tóquio, assim como outros monstros já foram usados para vencê-lo. Neste tipo de aventura, a missão dos personagens jogadores seria viajar em busca do novo monstro e conseguir que os dois se enfrentem.

A verdade está lá dentro

Um depósito ultra-secreto, mantido pelos Illuminati — ou outra conspiração de sua preferência —, guarda coisas raras e preciosas que devem ser mantidas longe dos olhos do público, como artefatos mágicos, milagres tecnológicos e criaturas fantásticas.

Godzilla também está guardado lá: aparentemente morto, em animação suspensa ou na forma de células que possam ser clonadas, como o mestre preferir.

Os seguidores do deus Zilla

Em *Call of Cthulhu* e outros RPGs de horror investigativo, o poder dos Grandes Antigos atrai seguidores que se reúnem em seitas profanas. Influenciados ou assombrados pelo poder dessas entidades, seu objetivo é despertar os antigos deuses-monstros para que dominem o mundo outra vez — e com frequência os personagens jogadores precisam impedir que tais fanáticos realizem algum ritual capaz de acordar horrores inconcebíveis.

Godzilla também pode ser visto sem dificuldade como um deus (em inglês, Godzilla também pode ser lido como "Deus Zilla"), igualmente capaz de formar seitas.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

Guilda do Macaco

Segunda Temporada, parte 2

Hora de relembrar as cag... façanhas brilhantes de nossos heróis!

A Guilda do Macaco é a mesa online e oficial de *Tormenta RPG*. O que isso significa exatamente? Online, porque é transmitida ao vivo, pelo canal da Dragão Brasil no Twitch. Oficial, porque o grupo é formado pelos autores do cenário. Mais do que isso, os eventos da campanha afetam a cronologia do mundo. Se um NPC famoso e querido morrer durante uma aventura... Estará morto *mesmo!*

A campanha começou em junho de 2016. Até o momento, jogamos 34 sessões. Na edição passada, trouxemos as fichas dos personagens atualizadas para o 9° nível. Agora, concluímos este artigo, com a recapitulação de todos os episódios (as recapitulações dos primeiros episódios já haviam sido publicadas na *Dragão Brasil 114*, mas as republicamos aqui para facilitar a consulta).

Atenção: o artigo possui *spoilers* de todos os episódios da Guilda do Macaco até o momento (episódio 34). Lembrando que você pode assistir todos os episódios antigos no **canal da Jambô no YouTube**.

Filosofias da campanha

Antes de começar a recapitulação, irei falar um pouco sobre a minha maneira de conduzir a Guilda do Macaco enquanto mestre.

Alguns mestres criam campanhas de RPG completamente "fechadas", com a história já definida. Os jogadores passam pelas aventuras como uma criança num trem fantasma — podem se divertir com o passeio, mas não podem realmente decidir para onde estão indo. Outros narradores tem um estilo oposto: suas campanhas são completamente abertas, e tudo que acontece é resultado da decisão dos jogadores e das ações dos seus personagens. Esses jogos podem começar com uma frase como "Vocês são um grupo de aventureiros e estão em Valkaria, a capital do Reinado, uma cidade cheia de oportunidades. O que vocês fazem?", e se parecem muito com os RPGs eletrônicos mais modernos, de mundo aberto, como *Skyrim* e *Dragon Age: Inquisition*.

Eu, assim como os gregos de antigamente, acredito que a virtude está no caminho do meio. Gosto de começar minhas campanhas com aventuras mais direcionadas. Afinal, no início da história, os personagens não têm muitos vínculos com o cenário: não conhecem PdMs, lugares ou mesmo vilões. Se você deixa-los "solto" no mundo de jogo, eles não terão muito o que fazer. Podem resolver proteger uma aldeia, por exemplo, mas sem um motivo real para se importarem com essa aldeia, isso soará falso e gratuito. Acredito que, no início, o jogo rende mais se o mestre colocar objetivos claros para o grupo ("a velha da taverna diz que sua netinha foi sequestrada por goblins..."). Mais tarde, à medida que a campanha progride, o grupo naturalmente cria vínculos com o cenário, e pode começar a tomar suas próprias decisões, correr atrás de suas aventuras ("ei, vamos visitar a velha da taverna para ver como ele está!").

Na Guilda do Macaco, segui esta lógica. As primeiras aventuras eram mais direcionadas, mais fechadas, com um objetivo claro e concreto. A primeira sessão era sobre encontrar e salvar um nobre desaparecido, por exemplo. Os personagens investigaram os ermos do feudo, encontraram uma torre em ruínas, lutaram contra monstros e *voilá!* encontraram o barão. O caminho estava bem definido, e restou ao grupo apenas segui-lo e lidar com os desafios que surgissem no caminho. Como em um trem fantasma.

À medida que a campanha prosseguiu, entretanto, as aventuras ficaram mais abertas. Quando o grupo chegou a Valkaria, por exemplo, ainda tinha um objetivo claro (conseguir uma audiência com a Rainha Shivara), mas *como* fariam isso ficou a cargo deles. Os jogadores estavam mais confiantes com seus personagens, já tinham uma dinâmica de grupo, então dei essa liberdade a eles.

Agora, na próxima fase da campanha, eles terão ainda mais liberdade. Eventos estarão se desenrolando no cenário, mas como — e *se* — os heróis irão se envolver, será uma decisão dos jogadores. Claro, o truque aqui é fazer com que os personagens (e, de preferência, os próprios jogadores) criem vínculos com elementos da campanha, como PdMs e lugares. No caso da Guilda, alguns elementos da campanha já são queridos pelo grupo, como PdMs (Lady Ayleth, por exemplo) e lugares (Svalas). Se os eventos da campanha forem afetar esses elementos, os jogadores naturalmente se sentirão motivados a interferir.

Pelo menos, eu acho. No caso do Nargom, é mais provável que ele queira simplesmente fugir...

Anteriormente, na Guilda do Macaco...

A história começou no ano de 1411, em **Karst**, um pequeno feudo no reino de **Yuden**.

Yuden é uma das nações mais poderosas do Reinado, a única capaz de rivalizar com Deheon, o reino-capital, em influência política, poder econômico e força militar. Chamado de "O Exército com uma Nação", Yuden tem uma cultura militar que deixou a nação forte, mas também agressiva e intolerante.

Alguns anos atrás, graças a uma manobra do antigo rei-imperador, quem assumiu o trono de Yuden foi Lady Shivara, uma nobre que defende ideais de justiça e igualdade. Mas, com a queda do Rei-Imperador nas Guerras Táuricas, Shivara teve que assumir o trono do próprio Reinado e deixar o governo de Yuden nas mãos de um conselho.

Ninguém sabe o que vai acontecer disso, mas não é segredo que a ascensão de Shivara não foi bem recebida em vários círculos do reino. Afinal, antigos ódios não são facilmente esquecidos...

Primeira temporada

Aventura 1: O resgate do barão

episódio 1

Os personagens, cada um por seu próprio motivo, chegaram ao castelo de Karst. Lá, falaram com **Lady Ayleth**, filha do **Barão Abelard**, o senhor do feudo. O barão havia partido alguns dias antes para investigar o surgimento de monstros e não havia voltado. Ayleth pediu aos personagens que encontrassem seu pai.

O grupo investigou o paradeiro de Abelard, e acabou encontrando-o preso numa torre em ruínas. Os personagens libertaram o barão, mas foram atacados por uma horda de criaturas subterrâneas, lideradas por uma figura misteriosa, que apenas observou tudo das sombras. Com a ajuda de um peculiar mascate, o grupo conseguiu escapar e levar o barão até seu castelo.

Aventura 2: Cerimônia em Warton

episódios 2 e 3

A segunda aventura começou com Abelard explicando sua história. Enquanto investigava o surgimento de monstros no feudo, o barão e seus homens chegaram a uma aldeia abandonada. Lá, foram cercados — não por monstros, mas por soldados de Yuden! Os homens de Abelard foram mortos; o próprio barão foi capturado e deixado na torre onde foi encontrado pelos heróis. Mas não sem antes escutar o nome do comandante de seus captores: **Coronel Reggar Wortric**.

Abelard pediu ao grupo que encontrasse provas do envolvimento do coronel. Para isso, os personagens foram até o quartel da cidade militar de **Warton**, onde o coronel ficava. O quartel era palco de uma cerimônia e, usando essa festividade como cobertura, os aventureiros se infiltraram no prédio. Lá, encontram a prova: uma carta com ordens para que Reggar capturasse Abelard. Encontraram outra carta, também, com uma nova ordem para o Coronel — ir até Karst e matar todos no feudo.

Os personagens acabaram sendo vistos e atacados pelos soldados do quartel. O mestre de **Lothar**, ***Sir* Thuranald**, enfrentou o próprio Reggar Wortric para permitir que o grupo escapasse do quartel e de Warton. Os heróis partiram de volta para as terras do barão o mais rápido que conseguiram, para alertar Abelard.

Aventura 3: A batalha de Karst

episódios 4 e 5

Na terceira aventura, o grupo lutou para defender o castelo de Karst de um batalhão yudeniano liderado pelo Coronel Reggar Wortric. Mas era uma batalha perdida. Assim que o povo do feudo fugiu, os personagens escaparam, junto com Lady Ayleth. O Barão Abelard, entretanto, ficou para trás. Estava lutando contra o coronel e, quando **Klunc** arremessou um barril de fogo alquímico na direção dos dois, foi engolido pelas chamas.

O grupo decidiu ir para **Deheon**, apresentar as provas do crime do coronel para a **corte imperial**. Havia um problema, entretanto — escapar das fronteiras de Yuden. Felizmente, **Nargom** conhecia um esconderijo de foras da lei, onde o grupo conseguiu uma "carona" até Deheon através de rios e canais pouco conhecidos.

Aventura 4: O Torneio dos Lordes

episódios 6, 7 e 8

A quarta aventura começou em **Valkaria**, a **capital do Reinado** e maior cidade de **Arton**. Ao chegar ao **Palácio Imperial**, os personagens descobriram que para conseguir uma audiência com a **Rainha-Imperatriz** teriam que ter o favor de um nobre.

O grupo encontrou um desses nobres — o **Marquês Thibault**, que aceitou colocar os personagens numa audiência com a Rainha, se em troca eles lutassem em nome dele no **Torneio dos Lordes**, um campeonato de trios na **Arena Imperial**. Lothar, Klunc e **Calamis** enfrentaram monstros da Arena e equipes rivais, e sagraram-se campeões — com a ajuda de Nargom e **Kadeen**, que descobriram e impediram um plano dos outros finalistas para trapacear.

Aventura 5: O submundo de Valkaria

episódios 9, 10 e 11

Tendo vencido o Torneio dos Lordes, o grupo conseguiu uma audiência com a Rainha-Imperatriz. Tudo que tinham que fazer era esperar um mês. Claro que, em Valkaria, nada é tão fácil assim. Nas semanas que se seguiram, o grupo foi atacado por bandidos que tentaram sequestrar Ayleth, e acabaram se envolvendo com todo o submundo de Valkaria.

Após descobrir que os sequestradores eram membros da **Casa Blasanov**, uma organização criminosa com laços com Yuden, o grupo se aliou a uma facção criminosa rival, a **Companhia dos Irmãos**. Para garantir a proteção da Companhia, os personagens tiveram que resgatar alguns capangas sumidos. Estes capangas, por sua vez, haviam sido capturados pelo **Clã da Lótus**, uma *terceira* organização!

Após uma visita a **Nitamu-ra**, o bairro dos descendentes do **Império de Jade** e base do Clã da Lótus, os heróis resgataram os capangas. Mas não antes de enfrentarem diversos desafios, incluindo uma **mestra monja** que atacou o grupo por engano!

Aventura 6: Agentes imperiais

episódios 12, 13 e 14

O dia da audiência com a Rainha Shivara marcou o início da sexta aventura. Após mostrarem as provas que tinham, convenceram a soberana do Reinado de que havia uma conspiração em Yuden. Ela então concedeu aos personagens autoridade imperial e ordenou que prendessem o Coronel Reggar Wortric.

Após serem teleportados para Karst, o grupo falou com o fantasma do Barão Abelard, que deu a Lothar sua espada mágica antes de partir para os reinos dos deuses. Os personagens partiram atrás do Coronel, que os estava aguardando numa torre em ruínas. No caminho, recrutaram a ajuda de um clérigo de Keenn, o **Senhor Porrada**. Em frente a outros conspiradores yudenianos, o Reggar Wortric planejava mostrar que os agentes de Shivara eram fracos. O oficial não contou com a coragem dos heróis, que após uma luta difícil acabaram derrotando-o. Ao verem Reggar Wortric caído, os outros conspiradores se renderam.

A aventura — e a primeira parte da campanha — terminou com os personagens voltando para Valkaria e entregando os prisioneiros à autoridade do Reinado. Shivara aproveitou a derrota yudeniana para declarar a independência de **Svalas**, um antigo reino conquistado por Yuden séculos atrás. E para proteger Svalas, escolheu Lady Ayleth e o grupo.

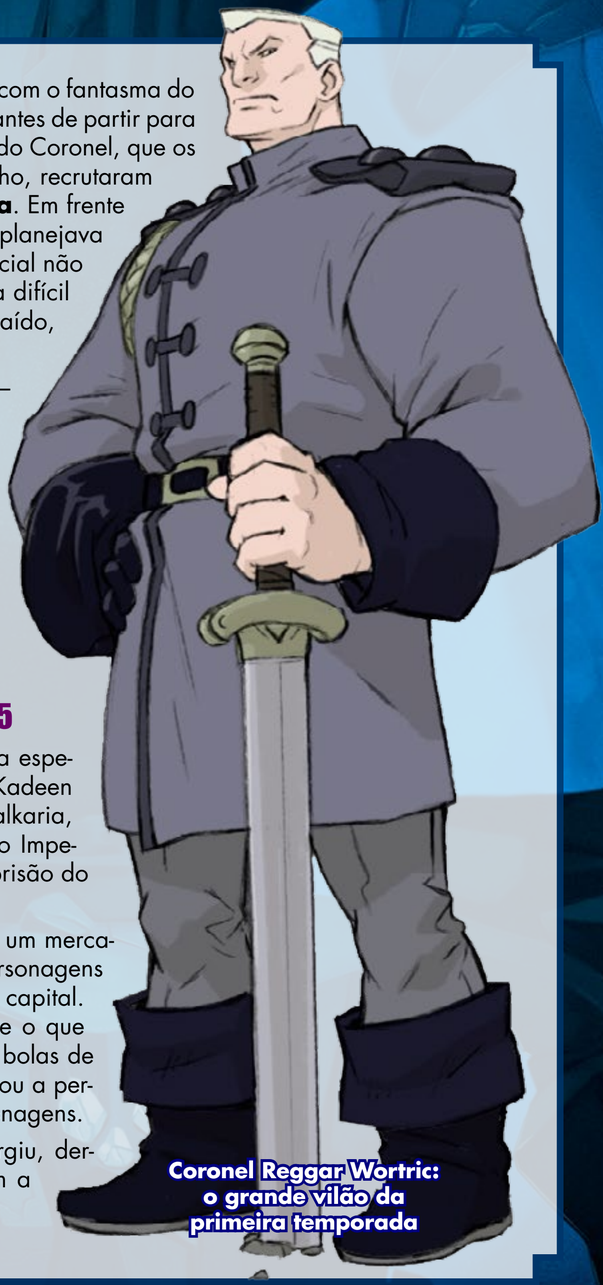
Aventura 7: O aniversário de Nargom

episódio 15

Para concluir a primeira temporada, uma aventura especial! Nargom estava de aniversário e, com Calamis, Kadeen e Klunc, saiu para comemorar numa taverna de Valkaria, enquanto *Sir* Lothar e *Lady* Ayleth ficaram no Palácio Imperial, envolvidos em debates políticos decorrentes da prisão do Coronel Reggar Wortric.

É claro que as coisas não foram simples. Quando um mercador surgiu gritando que havia sido roubado, os personagens partiram atrás do ladrão numa corrida pelas ruas da capital. A bagunça foi grande: os heróis estavam bêbados e o que o ladrão havia roubado era um colar que disparava bolas de fogo! Para piorar, outro grupo de aventureiros se juntou a perseguição, tentando capturar o ladrão antes dos personagens.

Tudo terminou quando Arkam Braço Metálico surgiu, derrubando membros dos dois grupos e acabando com a confusão.



Coronel Reggar Wortric: o grande vilão da primeira temporada

Segunda temporada

Aventura 1: Svalas

episódio 16

Séculos atrás, Yuden conquistou o reino de Svalas. Ao longo dos anos de domínio, as terras e o povo locais foram convertidos para o modo yudeniano. Entretanto, uma aldeia manteve sua cultura ancestral. Como sanção pela revolta dos Puristas, Shivara decretou que esta aldeia fosse libertada como o novo reino de Svalas.

A primeira aventura da segunda temporada começou com o grupo viajando até Svalas, para liderar e proteger o novo reino. Ao chegar à aldeia, ela estava sendo atacada por um gigante vindo da Floresta de Svalas, uma mata antiga e escura às margens do lugar, repleta de monstros e mistérios.

A luta foi difícil, mas os heróis venceram. Assim que o gigante tombou, o povo saiu de seus casebres para comemorar. Eles ainda não sabiam quem eram os personagens, mas já os viam como heróis. Foi um momento de felicidade... Mas também de tristeza. Pois o gigante foi derrotado, mas antes matou Calamis, o elfo.

Gustavo Brauner, criou Gekirin, um mashin mago, como novo personagem.

Aventura 2: Expedição no Mar do Dragão-Rei

episódios 17 a 25

Após o funeral de Calamis, o grupo passou meses de tranquilidade em Svalas. A paz foi interrompida pelos gritos de pessoas na floresta! O grupo se embrenhou na mata e encontrou plebeus cercados por aranhas gigantes. Derrotar os monstros foi fácil, mas guerreiros esqueléticos surgiram — antigos soldados de Svalas, amaldiçoados por terem falhado com seu povo séculos atrás. O grupo os derrotou, mas a maldição continuou imperando.

Ao voltar para a aldeia, os personagens encontraram Salini Alan, um qareen mercador e numeromante do Deserto da Perdição. Salini estava observando o novo reino, sabendo que ali haveria oportunidades de negócios, e ofereceu terminar com a maldição da floresta em troca do grupo empreender uma expedição pelo Mar do Dragão-Rei, para estabelecer uma rota comercial entre Hongari e Wynlla.

A primeira parte da jornada foi ir até Mestor, uma cidade portuária no reino de Portsmouth, para conseguir um navio. Após uma semana negociando com marujos, capitães, carpinteiros navais, intendentes de docas e todo o tipo de gente que habita um porto, os personagens encontraram uma embarcação digna de levar um grupo de aventureiros numa expedição.

Na véspera da partida, Nargom foi atacado por membros da tripulação de seu pai. Os piratas foram derrotados e fugiram. No dia seguinte, o grupo arranjou problemas com a lei — em Portsmouth a magia é proibida e uma inquisição caça todos os magos — e Gekirin foi morto! Com tantos problemas, o grupo decidiu zarpar o quanto antes.

Os primeiros dias da viagem foram tranquilos, mas, certa manhã, o mar amanheceu com uma névoa espessa. Por conta disso, o navio entrou numa região de corais, perigosa de navegar. Os personagens então escutaram o canto de sereias, que surgiram e falaram que poderiam guia-los pra fora dos recifes em segurança.

Infelizmente, era um truque – as sereias só queriam segurar os aventureiros ali. Logo, um galeão surgiu e disparou seus canhões contra os heróis. Não era um navio pirata qualquer, mas o *Caronte*, a antiga embarcação de Draco Mandíbula, pai de Nargom, agora capitaneada por Espinha, um cruel assassino tamuraniano.

Não querendo enfrentar um navio maior, o grupo resolveu fugir. Graças à habilidade de Nargom, escaparam da névoa e dos recifes — mas não da perseguição do Caronte! Apenas quando um pescador abençoado pelo Grande Oceano surgiu em sua jangada e disparou uma azagaia eletrificada contra o galeão, o grupo conseguiu escapar.

O pescador, Iskandar, conduziu o grupo até a ilha sagrada de Benth Hakk, no arquipélago de Khubar. Lá, o ancião Bayani explicou que um homem-peixe, Typhon, havia unido piratas e monstros marinhos e estava dominando tudo sob e sobre as águas. Bayani disse que poderia ajudar os personagens a enfrentar Typhon, mas antes eles teriam que se mostrar dignos vencendo dois desafios: o Desafio da Água e o Desafio do Fogo. Após vencer os desafios e receber tatuagens místicas, o grupo partiu para enfrentar Typhon e abrir caminho para o fim da expedição. Na luta, num templo submerso, o grupo descobriu o plano do homem-peixe: dominar Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos, e usar o

Lady Ayleth Karst: humana, Nobre 4/Guerreira 4; LB; ND 7; Médio, desl. 6m; PV 72; CA 31 (+4 nível, +2 Des, +5 armadura, +5 escudo, +4 Car, +1 postura*); corpo-a-corpo: espada longa +13 (1d8+7, 18-20) ou espada longa +11 (1d8+7, 18-20) e escudo pesado +9 (2d6+8); hab. autoconfiança, contatos, frivolidade, herança, orgulho 1/dia, redução de dano 5, riqueza; Fort +10, Ref +7, Von +7; For 16, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 11, Car 18.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +14, Cavalgar +12, Conhecimento (estratégia) +11, Conhecimento (nobreza) +11, Diplomacia +14, Iniciativa +12, Intimidação +14, Intuição +10, Ofício (administração) +11, Percepção +10; Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Comandar, Conhecimento de Golpes x2, Conhecimento de Posturas (base do guarda, rancor de Keenn), Duro de Ferir, Escudo Veloz, Foco em Arma (espada longa), Guarda de Theudric.

Golpes: ataque em arco (2pts), bloqueio com escudo (1 pt), golpe em V (2 pts), sobrepujar (1 pt). *PE:* 6.

Equipamento: cota de malha obra-prima, *escudo pesado do esmagamento +2*, espada longa magistral de mitral.

"Nos últimos anos o Reinado sofreu diversos golpes. Perdemos terras. Perdemos vidas. É hora de contra-atacarmos. Mas não iremos vencer a selvageria da Aliança Negra, a tirania do Império de Tauron ou o horror da Tormenta com as mesmas armas. Iremos usar a liberdade. A começar pelas terras dentro de nossas fronteiras."

"Hoje, decreto que Svalas seja livre novamente. Lady Ayleth, você irá guiar o reino pelo período de um ano, a partir do qual o povo irá estabelecer um conselho governante. Sir Lothar, Nargom, Calamis, Kadeen e Klunc, vocês acompanharão Ayleth e garantirão a segurança do reino. Agora, partam. O povo de Svalas já esperou mais de trezentos anos por sua liberdade. Que não esperem mais nenhum dia."

— Lady Shivara Sharpblade, Soberana do Reinado

O funeral de Calamis

Equipamento de Khubar

Durante a segunda aventura da segunda temporada, o grupo teve a oportunidade de adquirir itens específicos do arquipélago do Dragão-Rei. Os itens a seguir podem ser encontrados em outros lugares — importação existe pra isso — mas, fora de Khubar, devem ser raros e caros! Em outras palavras, não deixe os personagens simplesmente comprarem os itens. No mínimo, exija testes de Obter Informação para que eles encontrem um mercador que os importou. E mesmo assim, os itens devem estar disponíveis em quantidades limitadas (1d4–1 exemplares de cada) e/ou preços mais altos (2d4 x 10% mais caros). Apenas nas ilhas eles podem ser adquiridos livremente.

Ar Molhado. Um frasco com um pouco de ar molhado: água mágica, dentro da qual mesmo criaturas terrestres conseguem respirar. Permite que um personagem respire na água por 1d6 rodadas. *75 TO.*

Brinco de Pérola. A joia típica de Khubar. Fornece +2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma por uma cena. Depois de usado uma vez, a novidade se perde e ninguém mais dá bola para os brincos. *200 TO.*

Casco de Tartaruga Marinha. Um item defensivo. Pode ser vestido como uma mochila, nas costas, ou amarrado em peças da armadura. Em termos de regras, o personagem precisa gastar uma ação de movimento para ativá-lo. Uma vez ativo, ele fornece redução de dano 5/ adamante por uma cena. *500 TO.*

Óleo de Elfo-do-Mar. Um frasco contendo oléo que ajuda um personagem a flutuar e nadar. Exige uma ação de movimento para ser ativado e fornece +5 em testes de Atletismo para nadar por uma cena. *50 TO.*

Óleo de Tubarão. Um óleo espesso, preparado com dentes de tubarão triturados. Pode ser passado numa arma como uma ação de movimento, e fornece +1d6 de dano de corte extra por um combate. *300 TO.*

Pintura Tribal. Uma versão não permanente, e portanto mais fraca, das famosas tatuagens místicas de Khubar. Um personagem com uma pintura tribal pode trocar a jogada de resistência usada contra um efeito (por exemplo, pode fazer um teste de Fortitude no lugar de um teste de Vontade). Uma vez usada, a pintura perde sua magia (e sai no próximo banho). *100 TO.*

poder dele para se tornar o senhor dos mares. Os aventureiros mataram Typhon, e então tiveram que lutar contra Espinha, que também queria controlar o Dragão-Rei. Enquanto Benthos se erguia, furioso, o grupo derrotou o assassino e seus piratas.

Com Typhon e Espinha fora do caminho, o grupo enfim completou a viagem. Feliz com a possibilidade de vender o fumo halfling aos magos de Wynlla, Salini ergueu uma barreira mística para prender os mortos-vivos da Floresta de Svalas.

Aventura 3: O baile das fadas

episódios 26, 27 e 28

Após retornar da expedição pelo Mar do Dragão-Rei, o grupo teve um merecido descanso em Svalas. Pelo menos, até uma comitiva de fadas surgir! A líder da comitiva, Marquesa Ourina, disse que vinha em nome da Rainha das Fadas, dar as boas-vindas ao Reinado para Svalas. Como parte das boas-vindas, a marquesa organizou brincadeiras, festividades e uma cerimônia de troca de presentes. E é aí que os problemas começaram... Cada um dos heróis pediu algo para Ourina, mas a nobre feérica, em vez de um bem material, pediu parte da *personalidade* dos aventureiros.

Klunc pediu para que Calamis voltasse à vida, e de uma flor do campo, o elfo ressurgiu.

Lothar, que perdera sua honra, começou uma série de ações com consequências desastrosas, incluindo libertar Espinha, que estava preso na pequena cadeia da vila.

Após um dia e uma noite de muita bagunça, iniciou-se o baile que era o ápice da visita das fadas. Durante a dança, Ourina caiu inconsciente. O grupo descobriu que seu mordomo, o duende Brok, era o culpado e após prendê-lo, conseguiu salvar a marquesa. Sim, o mordomo era o culpado. Ourina devolveu os traços de personalidade dos heróis, explicando que havia feito aquilo para ver que tipo de pessoas eles realmente eram... E que estava muito satisfeita com o que havia visto. Por conta disso, ofereceu novos presentes ao grupo — desta vez, sem pegar nada em troca (veja o quadro abaixo).

Os presentes das fadas

A seguir estão os presentes que os personagens receberam da Marquesa Ourina. Você pode usá-los em sua própria campanha, ou se inspirar neles para inventar outros. Calamis não ganhou nenhum presente — além de uma nova vida, isto é!

Lothar: o coração do cervo-rei. Lothar teve seu coração trocado pelo do cervo-rei, uma criatura valente e majestosa. O coração deu ao cavaleiro ainda mais bravura e vigor. Em termos de regras, Lothar recebeu um bônus permanente de +2 em Constituição e Vontade.

Nargom: o corvo feérico. Nargom recebeu a companhia de um corvo mágico, que atua como um par de olhos extras — algo muito útil para um pirata — e permite que ele se comunique com qualquer ser. Em termos de regras, Nargom recebeu um bônus de +4 em Percepção e ficou sob efeito permanente da magia *idiomas*.

Kadeen: a música das fadas. Kadeen aprendeu que arte é magia, e magia é arte. Em termos de regras, somou seus usos de música de bardo com seus pontos de magia num único montante, que pode aplicar para ambos os efeitos.

Klunc: chá de ent. Klunc pôde beber um gole de chá de casca de ent, que fez com que crescesse como as árvores vivas. Em termos de regras, teve sua categoria de tamanho aumentada para Grande e recebeu +2 de Força.

Espinha

Um dos vilões da Guilda, Espinha é o atual capitão do galeão pirata *Caronte* e assassino do pai de Nargom.

Espinha: humano, Ladino 5/Assassino 6, NM; PV 64; CA 26 (+5 nível, +6 Des, +5 armadura); corpo-a-corpo: *adaga assassina* +18 (1d4+10, 19-20 ou 1d4+10 mais 6d10, 17-20/x3, com ataque furtivo), adaga obra-prima com ataque furtivo e Adaga Sorrateira +14 (1d4+8 mais 6d8, 17-20/x3); à distância: besta leve magistral +17 (1d8+5 mais veneno, 19-20); hab. ataque furtivo +6d6, ataque mortal, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, fabricar venenos, golpe venenoso, resistência a venenos, sentir armadilhas +1, técnica ladina (truque de combate x2); Fort +7, Ref +13, Von +6; For 16, Des 22, Con 14, Int 16, Sab 12, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +20, Atletismo +17, Conhecimento (geografia) +17, Cura +15, Enganação +18, Furtividade +20, Iniciativa +20, Intuição +15, Ladinagem +20, Obter Informação +14, Ofício (marinheiro) +17, Ofício (veneno) +17, Percepção +14; Acuidade com Arma, Adaga Sorrateira, Ataque Furtivo Aprimorado, Conhecimento Anatômico, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (adaga), Foco em Perícia (Enganação), Saque Rápido, Usar Veneno.

Equipamento: adaga assassina, adaga obra-prima x3, *anel de movimentação livre*, *corselete de couro obra-prima +2*, erva azul concentrada (CD 20, 2d6 Con), raiz paralisante (CD 21, paralisia por 1 hora).

Aventura 4: O bom, o mal e o Klunc

episódios 29 e 30

Leonel Caldela rouba meu lugar de mestre! Fiz uma enquete para que o público decidisse com qual personagem eu deveria jogar. Para o meu horror, o vencedor foi o meio-orc clérigo de Keenn conhecido como Senhor Porrada!

O arquimago Salini Alan envia o grupo para Smokestone, a Cidade dos Pistoleiros, para recuperar algo chamado "o Artefato de Cross". Numa taverna, os heróis encontram o fantasma de um Xerife de Azgher que estava guardando o artefato, mas foi traído e morto por seu assistente. Eles também encontram o anão Ingram Brassbones, herói d aluta contra a Tormenta, que também está atrás do artefato.

O Artefato de Cross é leiloado numa espécie de circo de aberrações. Os aliados do traidor que matou o xerife surgem atrás do objeto, e um grande tiroteio começa. O Artefato de Cross é revelado como uma metralhadora giratória criada por demônios! Os heróis vencem e obtêm a arma. Mas, em vez de entragá-la a Salini Alan, decidem que ninguém deve possuí-la. O Senhor Porrada leva o Artefato de Cross para os ermos, onde não irá ferir nenhum inocente.

Aventura 5: A queda de Shivara

episódios 31, 32 e 33

Esta aventura começou no Dia do Reencontro de 1412 — o primeiro dia do ano, comemorado com festividades em todo o Reinado. Em Svalas, a festa foi interrompida pela visita ilustre de Lady Shivara. Acompanhada de Arkam Braço Metálico e Cora, maga da corte de Deheon, a soberana convocou o grupo para uma missão: capturar o

E o mundo de Arton?

Falei sobre os objetivos iniciais da Guilda do Macaco enquanto projeto no artigo original, da *DB 114*. Naquela edição, citei que a Guilda possibilitava ao público assistir os autores de *Tormenta* jogando, o que poderia inspirar e tirar dúvidas. Também comentei que a transmissão era uma ferramenta para divulgar o cenário e o próprio RPG como um todo.

Mas havia outro motivo, que não comentei com ninguém, nem mesmo com meus colegas autores.

Tormenta é um universo vivo, em constante mudança. Alguns elementos são estáveis — por exemplo, sempre teremos vinte deuses maiores no Panteão. Mas tudo que diz respeito ao destino dos mortais, como os reinos e seus regentes, pode mudar!

Assim, além dos objetivos acima, a Guilda tem como propósito causar mudanças em Arton. A partir dos próximos episódios, grandes eventos irão se desenrolar. Mudanças no mapa do mundo e no rol de lendas que caminham por ele estão em andamento. Cabe a nós apenas ver o que nos aguarda... Não! Apague esta última frase! Ao público, cabe mais do que apenas assistir. Muitas das mudanças serão influenciadas pela participação do chat, e também em outros canais, como o grupo exclusivo dos conselheiros da *Dragão* no Facebook. Esperem por ver.

Afinal, nenhum mundo fica igual depois de uma guerra mundial.

líder dos Puristas de Yuden. Ao contrário do que se pensava, o Coronel Reggar Wortric era apenas o braço-direito do verdadeiro líder, um oficial ainda mais maligno. Shivara quis a companhia do grupo porque eles já haviam enfrentado os Puristas antes, e porque confiava neles! Com sua corte infestada de espiões yudenianos, Shivara sabia que não podia confiar em qualquer um.

Os heróis partiram para o interior de Yuden. Numa fortaleza em ruínas, encontraram o líder dos Puristas, o **General Máximo Hermann von Krauser**. Entretanto, era tudo uma armadilha do oficial. Com a ajuda de um ser misterioso, mais tarde revelado como um troll nobre, ele teletransportou todos para o subterrâneo de Arton, onde os heróis foram cercados por trolls gigantes. Shivara ordenou que Cora os levasse de volta, mas a maga da corte não obedeceu — sua família havia sido capturada pelo regente de Portsmouth, o Conde Ferren Asloth, e que para que seus parentes fossem poupados, a maga traiu a rainha.

Na luta contra os trolls gigantes, Arkam, líder do Protetorado do Reino e um dos maiores guerreiros de Arton, foi morto. Shivara, Lothar e Klunc foram capturados. Calamis, Kadeen e Nargom fugiram.

Lothar e Klunc acordaram agrilhoados com **Dondala**, uma anã geomante. Juntos, foram atirados numa arena. Calamis, Kadeen e Nargom, vagando pelos túneis do subterrâneo, encontraram Ghuran, um anão em busca de sua esposa — a própria geomante. Ghuran guiou os heróis até a arena finntroll. Lá todos se reuniram e derrotaram os monstros que os trolls nobres libertaram sobre eles. O grupo ganhou sua liberdade, mas Shivara permaneceu presa, prestes a ser sacrificada.

O casal de anões guiou o grupo até seu lar, uma torre erguida na própria rocha do subterrâneo, escondida atrás de um bosque de fungos e nas proximidades de um veio de energia mágica cristalizada. Infelizmente, os trolls nobres haviam colocado uma armadilha na torre, que abriu um portal para **Sombria**. Os filhos de Dondala e Ghuran foram sugados pelo portal para o plano de Tenebra. Os heróis partiram atrás das crianças anãs, e após uma aventura pelos baronatos vampíricos de Sombria, resgataram os dois.

Como agradecimento, Dondala usou seus poderes de geomante para abrir um túnel até a superfície — além de forjar um machado de pura magia para Klunc.

Aventura 6: Batalha por Svalas

episódio 34

Ao retornar para Svalas, o grupo encontrou o povo em pânico. Um batalhão de Yuden havia sido avistado marchando para a aldeia!

O batalhão yudeniano possuía cem soldados, liderados por um oficial empolado aconselhado por uma furiosa capelã de guerra. Além disso, possuíam uma arma secreta: *Sir* Thuranald, o cavaleiro conhecido como Mastim Mutilado, que era o mestre de Lothar e havia sido capturado pelos yudenianos um ano atrás. A batalha foi dura, mas o grupo foi vitorioso. Svalas estava salva mais uma vez... Mas o mesmo não podia ser dito do resto do Reinado.

Pois esta pequena batalha foi apenas a primeira de uma verdadeira guerra que irá se alastrar por todo o Reinado e além. Uma Guerra Mundial em Arton.

Situação atual

Os Puristas, uma facção agressiva e intolerante, tomaram o poder em Yuden, a nação mais militarizada do Reinado. A Rainha Shivara tentou capturar o líder dos Puristas, o General Máximo Hermann von Krauser, mas caiu em uma armadilha e agora está desaparecida, talvez morta.

Com o trono do Reinado vazio, os Puristas estão prontos para subjugar as outras nações à sua doutrina preconceituosa. Acompanhe — e participe — do desfecho dessa história nos próximos episódios da Guilda do Macaco!

GUILHERME DEI SVALDI

Para assistir

Para assistir a **Guilda do Macaco**, basta acessar o **canal da Dragão Brasil no Twitch** no dia e horário de uma transmissão. Os dias sempre são divulgados no **Facebook da Jambô Editora**. O horário é sempre das 20h30 às 23h.

Assistir a Guilda é gratuito, e você pode participar do chat à vontade. Se quiser se envolver mais com o jogo e influenciar as aventuras, pode assinar o canal. Isso permite votar nas enquetes e dar um ponto de ação para um personagem à sua escolha, uma vez por aventura.

Os deuses do Panteão bem sabem que o grupo está precisando de uma ajudinha!

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Você É a Resistência!

Criado em 2013, por Julio Matos e Fabiano Saccol, aliados à editora UNZA de, *UED: United Earth Defense — Você é a Resistência* é um caso exemplar de sistema e cenário intrinsecamente amarrados.

O jogo se passa na Terra do início do terceiro milênio. Se não bastasse o fato de entrarmos numa Era do Gelo natural, uma invasão (aparentemente) alienígena, dizimou os humanos. Os poucos que restaram se refugiaram em Aglomerados, os únicos resquícios de civilização. A tecnologia regrediu a um estado primitivo, quase tribal. Nenhum aparelho eletrônico parece funcionar e não há formas de comunicação a longa distância. Se não bastasse, o planeta gélido invalida qualquer forma de agricultura, e a única maneira de conseguir energia vem da tecnologia desconhecida dos Invasores. Os Aglomerados são alimentados por Tanques de Energia encontrados em escombros ou removidos perigosamente à força das unidades robóticas alienígenas.

Os personagens dos jogadores pertencem à única organização que resiste pela humanidade. Inspirados por uma figura lendária, a U.E.D. tem a prioridade máxima de lutar pela sobrevivência da espécie, pela proteção e manutenção de seu Aglomerado, fazendo incursões no deserto gélido em busca de suprimentos que garantam mais uma temporada de relativa paz e tranquilidade.

Snowblind

Logo no início da primeira sessão, os jogadores são confrontados com uma escolha significativa: devem dividir os pontos que possuem para a construção de personagens, entre si e uma pilha coletiva, dedicada à construção posterior do Aglomerado. Quanto mais pontos dedicarem a si, mais fragilizado será o Aglomerado, e vice-versa. Isso reflete tanto na mesa de jogo quanto na ficção, a responsabilidade de que todos carregam para com a comunidade. O Aglomerado é a razão pela qual os personagens se tornam Runners (como são chamados os membros da U.E.D.). É o que justifica o tema.

Tudo em *UED* orbita ao redor deste conceito: garantir a sobrevivência do Aglomerado. E assim, o jogo faz juz ao conceito de mecanismo, máquina.

É preciso que os Runners garantam a manutenção e evolução do Aglomerado, para garantir suas próprias manutenções e evoluções. Só assim eles podem reunir energia o suficiente para saírem novamente em busca de mais recursos… e assim por diante.

Nada muito diferente do que devia ser a vida de nossos antepassados paleolíticos.

Mechanical animals

A estrutura mecânica se assemelha superficialmente ao sistema Storyteller: rola-se um dado de Atributo, adiciona-se ao resultado um valor de uma Qualidade, e caso a circunstância peça, adiciona-se um modificador. Mas esta comparação é injusta, já que *UED* oferece poucas, mas contundentes características básicas. Talvez justamente por esse racionamento de design, todos os elementos na ficha de personagem são relevantes para a construção da narrativa.

Os Atributos (à saber: Armamentos, Blindagem, Energia e Coragem) são definidos pela dimensão de um dado. Isto é, quantos lados ele tem. Variam entre um mínimo de um D4 e o máximo de um D12. O grande diferencial aqui é que eles representam a metáfora essencial do jogo: Os dados são os Recursos que os personagens possuem na ficção. Os jogadores possuem um suprimento limitado de dados para rolar: ao optar por uma rolagem, estes são consumidos e só poderam ser reabastecidos ao retornarem ao Aglomerado.

Vale apontar que o fato de que um resultado mal sucedido em uma rolagem não significa que o personagem não alcança seu objetivo, e sim que, para alcançá-lo, deverá pagar um preço. Perder recursos pode ser muito pior do que simplesmente falhar.

Fight the good fight

Por mais assustadores e misteriosos que os Invasores sejam, eles não são o pior inimigo. O deserto branco e congelado do exterior, e a escassez de recursos tes são os piores desafios que os Runners irão enfrentar. Além disso, são tempos de desespero iminente, e humanos desesperados são capazes das maiores atrocidades. Portanto não há meio termo. Suas atitudes serão odiosas, ou gloriosas. Você e e as pessoas mais intimas do seu convívio podem ser o próximo inimigo.

Não obstante, o combate e o confronto com os Invasores é algo essencial, necessário. Eles carregam em si o próprio sustento da vida nos Aglomerados. Os Tanques de Energia que movem os Invasores, são tragicamente por fim, a única forma de manter algum resquício de tecnologia para manutenção da sobrevivência.

Outra sacada esperta foi a de dar sentido ficcional a fetichização de armas e equipamentos. Por serem tão escassos e por vezes até misteriosos na ficção, os personagens se apegam a elas, dando-lhes nomes, personalidades, e até mesmo conversando, quando na solidão do deserto branco, lhes servem de única companhia.

UED tem um foco no combate interessante e fundamentado. Tanto que o último capítulo é dedicado à um minisistema, que granula o sistema básico em elementos mais táticos, estimulando inclusive o uso de miniaturas, caso o grupo de jogadores deseje se aprofundar nesta experiência.

We will rock you

Dentro do cenário, CD players são uma das poucas tecnologias perseverantes, por não terem sido afetadas pelo pulso eletromagnético invasor. Nesta sociedade quase tribal, a música de uma era dourada funciona como uma espécie de mantra, um fetiche. Uma âncora, tanto simbólica entre o passado e este futuro pós-apocalíptico, quanto emocional, fazendo o elo jogador-personagem. A música reforça essa relação de forma poderosa, uma vez que ambos devem escolher uma canção que os representa.

Ao jogador cabe escolher uma música que lhe dá sentido e expressa algo sobre o personagem que irá jogar. Para o Runner, sua canção é um traço relevante de sua personalidade. É como ele se identifica e como os outros o identificam. Um personagem isolado, à beira da morte no deserto branco, usa as caixas acústicas acopladas em seus trajes de batalha, para tocar sua canção como um sinal de S.O.S. E se o socorro não chega à tempo, ela é seu Réquiem e sua última companhia.

UED é um daqueles jogos que possuem um jeito certo de jogar. Suas regras proporcionam uma experiência intensa de contar histórias sobre sacrifício, altruísmo, heroísmo, manutenção de recursos escassos, sobrevivência e glória.

O jogo atualmente está sem um link oficial para compra, mas dando uma rápida garimpada, é fácil de encontrar. Material adicional geralmente é divulgado no **site pessoal de Julio Matos**.

EDUARDO CAETANO

visite a página do autor no Patreon!

ROTEIRO: J.M. TREVISAN ARTE: SAMUEL MARCELINO

VELHO! DISSERAM QUE VOCÊ TEM A PISTA PARA UMA MISSÃO! É VERDADE?

HEHEHE! SOU UM TRASTE ESQUECIDO NO CANTO ESCURO DE UMA TAVERNA

É CLARO QUE TENHO!

SOB O CASTELO GÜVENHART HÁ O CALABOUÇO DO REI DE UM OLHO SÓ

OCULTA NA CELA QUE ABRIGOU LÍRIA SILVERSTAR, HÁ UMA ESCADA

NO FIM DELA, UM LABIRINTO

DE MONSTROS CORROMPIDOS

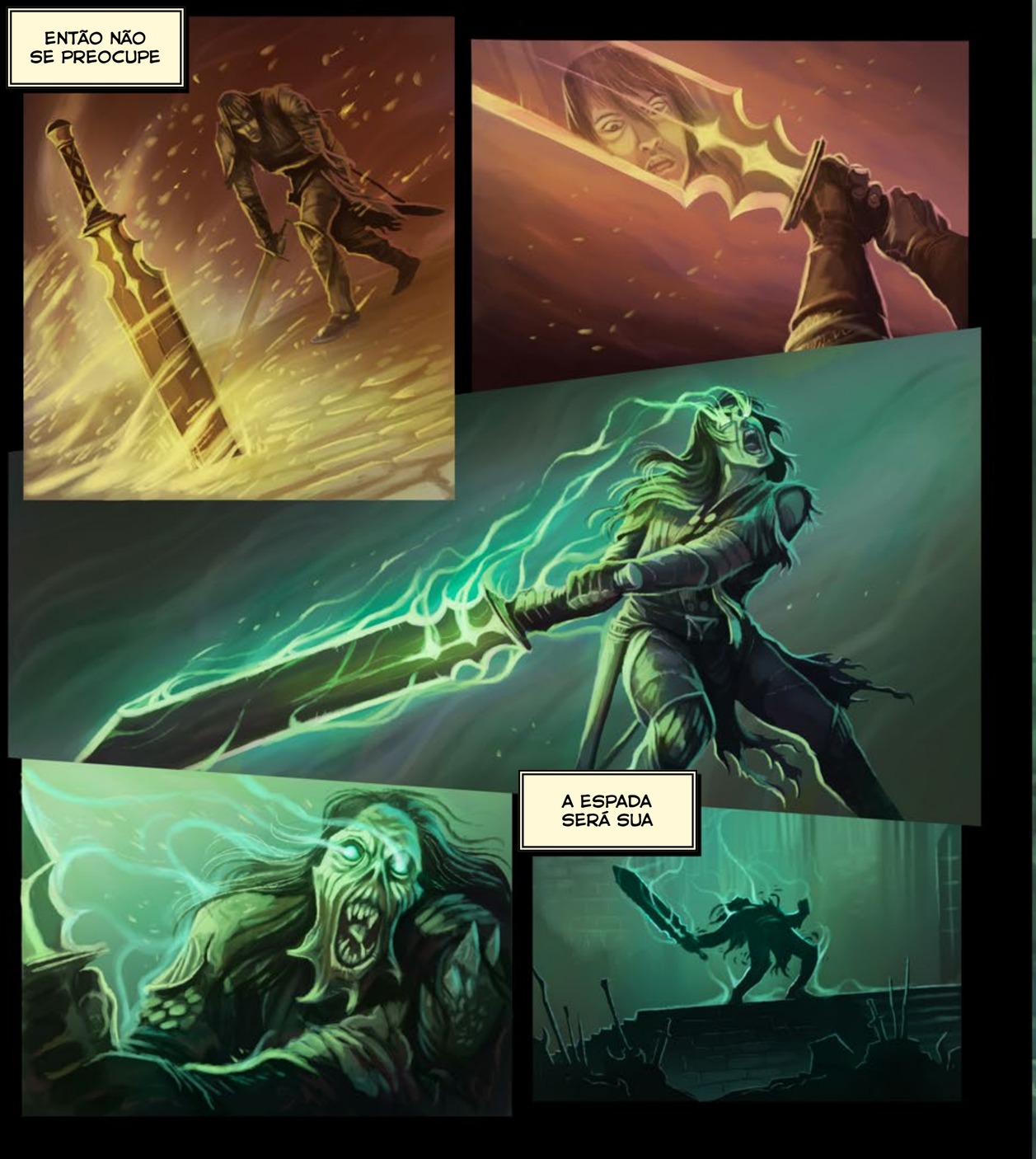
DE ARMADILHAS MORTAIS E HORDAS ENSANDECIDAS

EU SEI DE TUDO ISSO.

O QUE ME INTERESSA É O TESOURO! ELE EXISTE?

SIM! A ESPADA DE YOVAKKAR!
CAPAZ DE TORNAR INVENCÍVEL E ETERNO QUEM A EMPUNHA
EU CONHEÇO A LENDA.
LENDA?

O QUE FOI DITO É VERDADEIRO ATÉ QUE O DONO DA ESPADA ENCONTRE ALGUÉM MAIS OBSTINADO
É CLARO QUE UM ARTEFATO ASSIM NÃO FICA SEM GUARDIÃO
ACHA QUE É CAPAZ DE DERROTÁ-LO?
SIM!


ENTÃO NÃO SE PREOCUPE
A ESPADA SERÁ SUA

POR TODA A ETERNIDADE!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Weber
Adriano Cleber Tume
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Alberto Nogueira Nissiyama
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Amaral
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Amendola
Anderson Damasceno
André Bonfim
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
Andre Luiz Dias
André Luiz Noronha Baracho
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arthur De Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Dias
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Scotelaro
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos F. Dos Santos
Carlos Leandro Gomes Batista
Cassio Segantin
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Claudio Quessada Cabello
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Kauffman
Daniel Kauffman Florentino
Daniel Marques
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins

Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Martins
Diego Noura
Diego Oliveira Souza
Diego Pereira
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Evandro Gurgel
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Rodrigues Vieira
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fabricio Siegnord
Fagner Tineli Baer
Felipe Alves
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Fernandes
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernanda Tarcea
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Castro Assis
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flaubert Marques Da Cruz
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Rocco
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Glauber Monteiro
Gregório De Almeida Fonseca
Greice Martins Teixeira
Grupo Da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Rufino
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Tomishiyo
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Handrey Barbi
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Hebert J
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Hélio Monteiro Castro
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Rangel
Henrique Resende Silva
Henry Santos
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Jacauna
Hugo Rosa
Humberto Meale
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Marlon B. Oliveira
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ives Bernardelli De Mattos
James Mcbryan
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson De Oliveira
Jeff Ferreira
Jéssica Tosim
Jimi Melo
João Guilherme
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo Da Silva
José Eduardo Padovani Rosa De Oliveira
José Everton Guimarães De Oliveira
José Lemos Junior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Jota Sobreiro
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Queiroz Gonçalves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lipe Ragazzi
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio

Luiz Claudio Reis
Luiz Fernando Maehana
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Paulo De Lima
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Fraga
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcelo Verissimo
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza De Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Hobit
Matheus Kilp
Matheus Pedro
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Miguel Rafael
Miguel Teixeira Brandão Junior
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Moisés Bernardino
Murilo Fernandes Lobato Marques
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Eleftherios
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cherobim Dutra
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Paulo Oliveira
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Dos Santos Marianoff
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Pintaudi Da Fonseca
Rafael Puhl
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Nonato Delgado
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Caravana
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Ayres
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes Dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis De Rezende Santos
Sulleman Silva Martiniano
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Cardim
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Fernandes Machado
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Zenark Reis
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Simões Santos
Victor Mesquita
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Camargos
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Tarrega
Vitor Bornéo
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wenderson Kawan
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

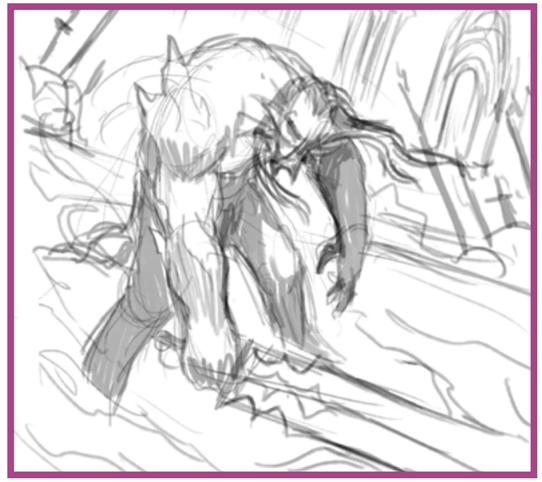
Conselheiros

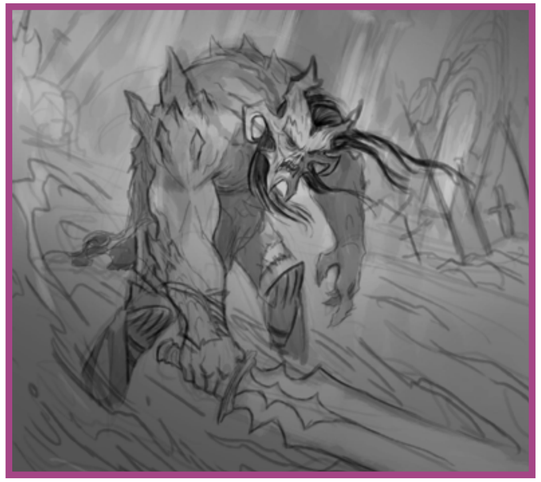
Adonis Oliveira Junior
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Chechter
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Nunes
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Aluísio Henrique
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Antonio Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Azrael Lima
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Luiz Anjos
Bruno Pozzi
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Canja Dinamica Do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cleber Alexandre Dos Santos
Cleber E Morellato
Cleber Tavares Jr.
Conrado Domingos Lo Duca
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David Ferreira Da Silva
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Derek Moreira
Diego Butura
Diego Figliero
Diego Leismann
Diego Moreira
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Eberson Terra
Éder “Dzr13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Kikuchi Itiama

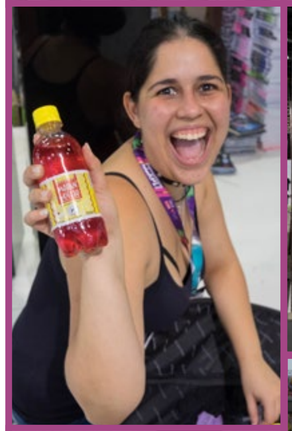
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enzo Venturieri
Eric Fernando
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Everaldo Santos Silva Júnior
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Gomes De Oliveira
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Ambrosio
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Dhein
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes Da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Martins
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Joabe Costa
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joel Matos
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
José Victor
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luís Beber
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Fernando De Oliveira Júnior
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Mauricio Gasparetto
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Castellani Aldecoa
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Nasinbene
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Mauricio Pinto
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Morgana Guimarães
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Cesar
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Salgado
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafael Baquini Bueno
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Diego Martins Dos Santos
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Wagner
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Manoel Rodrigues Galvão
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sardão Israel
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Gomes
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Sidney Sorrentino
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tulio Marcos Gonçalves
Ugo Portela Pereira
Vandersson Carvalho
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Washington Vidal
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

QUADRINHOS

Escrever uma HQ curta era um desafio que eu não encarava há muito tempo. Pode dar a impressão de ser fácil, por serem menos páginas, mas não é. A estrutura exige um impacto, uma virada de trama, algo que compense o tiro curto. Em Danrus — nome que sequer aparece na história — o roteiro dependia da última cena. O leitor precisava entender que o personagem principal termina amaldiçoado, não agraciado por um novo poder. Nos primeiros estudos feitos com Samuel Marcelino, o protagonista, agora monstruoso, aparecia numa pose que passava a impressão de triunfo. Aos poucos chegamos na versão final, mais condizente com a ideia original!





CCXP

O castelinho da Jambô não surgiu do nada. Montá-lo, organizá-lo e mantê-lo funcionando exigiu o esforço e a força de vontade de um monte de gente legal, muito antes do primeiro cliente entrar na CCXP! Aqui você acompanha um pouco dessa parte do evento que ninguém viu!